

頭を手やラクターの 指さ分け



宮月もそこ/角丸つぶら 著





萌え中やラクター

基本テクニック編 宮月もそと/角丸つぶら音 描き分け

萌え色の基本…色環を使ってバランスの良い配色を!



3原色と呼ばれる赤・青・黄 を三角に置く。

へ 次に隣り合う2つの原色を ---- 混ぜた色の橙・緑・紫を 置く(2次色)。

さらに、隣り合う色同士を 混ぜた色(3次色)を配置して 12色環のでき上がり!



黄を基準に考えると…



隣にある色は親密な 間柄(30°)、120°までは 馴染みがよい間柄。 180°は補色関係。



たとえば4色の配色を考えたときに、四角形で考えてもよいし、対角線(補色関係)で考えてもよい。4色の関係は時計のように回しても調和する関係は崩れない。



3人のキャラクターの 髪の色に注目

黄橙と青紫は補色関係。 青紫と赤紫は馴染みの よい色同士。



各パーツの 明度をやや落とし、 彩度を高くすることで 鮮やかな色遣いになる

キャラクターの配色を考える

1.肌の色を決める

…肌の色は3タイプあります。基本になる のは黄色ベースです。マゼンタ(M)を 少し増やすとピンクベースになります。



黄色ベース



ピンクベース

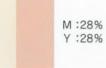


色白ベース



肌の色 カゲ色

M:5% Y:14%



M:28%

M:9% Y:14%



肌の色 カゲ色

M:32% Y:28%

肌の色 カゲ色



M:30% Y:22%

CとKは入れない。 色数を増やすと彩度が低くなる

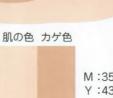
の応用

日焼けした小麦色ベース



M:17% Y:22%





M:35% Y:43%

M:6% Y:7%

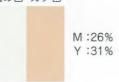


M: 4%

Y:7%

逆光の場合の黄色ベース

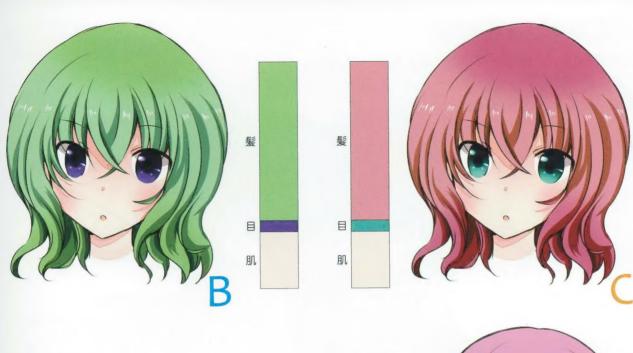
肌の色 カゲ色



2.髪と目の色を決める

髪をメインカラー 瞳をアクセントカラーにして選んでいこう! アクセントカラーは補色に近いほうが配色が引き締まります。















例外1 銀髪の場合



銀髪を表現するときは、カゲ色に 少し色を使う。薄い水色や紫色が 良い。目には鮮やかな色ほどよく似合う。

例外2 黒髪の場合





黒髪の場合は、ベースに黒めの グレー、カゲに濃い紺色や深緑色を 使う。目の色は明るすぎなくても 周りが黒なので充分映える。

3. 服の色を決める



つり目タイプ

ベスト 肌

カートと ボン

与緑、

た紫。 している。 肌:黄色ベース 髪: 青紫(グレー) 目:赤

カーディガン スカート 肌 リポン

3色配色例

面積の大きい髪の色 (グレーがかった青紫)と 肌やカーディガンの黄色で 補色に近い関係をつくる。 そこから色の調和を考えて スカートに2つの色の間に ある赤色を選択。

キャラクター設定の例

- ツンデレ大人しい
- プライドが高い 控えめ
- ●上品
- ●生徒会長タイプ
- ・虫が苦手
- ●不器用
- ●素直になれない ●根はいい子

使われているベースとカゲの色





たれ目タイプ



スカート

と3目タイプ



色

--

30

112

じと目タイプ





ந

1. 页:

面積を かな ノ

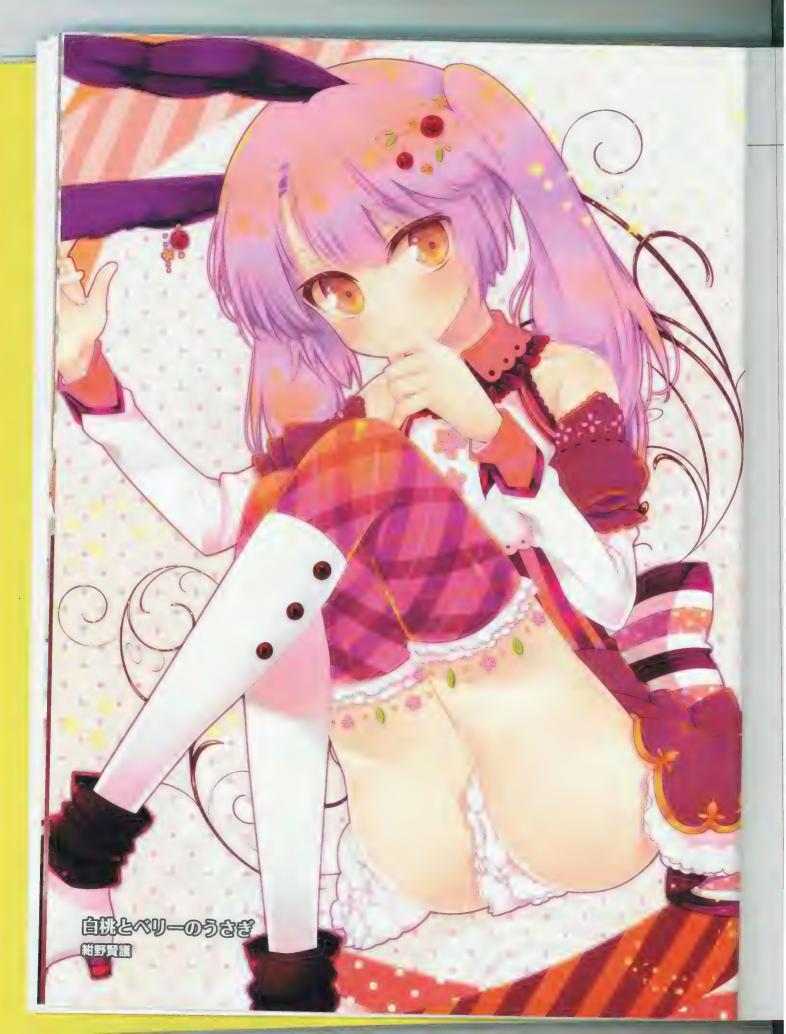
3











▶はじめに

萌えキャラクターにも個性を描き分けよう!

萌えキャラクターってかわいいけれど、どれも同じ顔……描き慣れていないといつも同じポーズ、自分の得意な構図ばかり……となってしまいがちです。ですが、キャラクターは一人ひとり個性を持っているので、顔のパーツも違うし、性格も違えば、手を振る動作ひとつをとっても全然違うものになるのです。

このような描き分けができれば、キャラクター表現の幅が広がります。また、キャラクターの描き分けはマンガのキャラクターづくりにも活かしていくことができます。

本書はこの萌えキャラクターの描き分けができることを目的として、その ノウハウをお絵かき初心者にもわかりやすいように 1 冊にまとめました。

描き分けるポイントで一番大切なものは、性格づけです。おとなしいキャラクターが大口を開けて笑うことはあまりないし、元気なキャラクターが恥ずかしそうにしていたらその意外性に驚きながらもかわいいなと思うはずです。そのようなギャップを見せられるのも、性格をしっかり考えているからです。

描き分けができれば、生み出すキャラクターの魅力はどんどん広がっていきます。本書が皆様のお絵かきスキルアップの一助となれば幸いです。

萌えキャラクターの描き分け

基本	テク	ニッ	ク	編

萌え色の基本…色環を使ってバランスの良い配色を! キャラクターの配色を考える 1. 肌の色を決める 2. 髪と目の色を決める 3. 服の色を決める カラーイラスト作例 はじめに 本書のねらい	····· 3 ····· 4
第1章 顧の描き分け	- 21
萌え顔の黄金バランス 同じ萌え顔の比率で、目が違う例 目を描き分けるポイント リアル目とデフォル目の比較 5つの目のタイプを描き分けよう 髪型の基本 生え方と描くポイント 長さと質感で印象の変化 髪型を組み合わせよう 表情の基本 表情を描き分けよう 表情その他まとめ コラム ミニキャラの感情表現	··· 23 ··· 24 ··· 24 ··· 25 ··· 36 ··· 36 ··· 37 ··· 38 ··· 48 ··· 50 ··· 60 ··· 62
第2章 服の描き分け	
全身の萌えバランス 基本は6頭身 腕を描くポイント 商~腕を描くポイント 全身コーディネートの基本 制服のコーディネート 私服のコーディネート 細身の小さいさんのコーディネート ナイスバディの大きいさんのコーディネート 全身コーディネートしよう オフモード	· 64 · 65 · 66 · 68 · 70 · 70 · 72 · 74 · 75 76
フォーマルモード	96

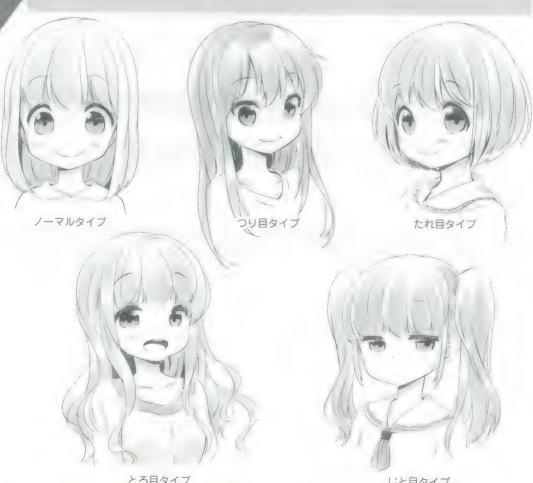
第3章 しくさ ポーズの描き分け	
全身のしぐさ 動きの大前坦はS宮ポープの微かない。	
足のしぐさを描くポイント 全身のしぐさを描き分けよう	
全身のしぐさを描き分けよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	12
登下校	13
第4章 オリジナルキャラクターの描き方	14
	14
THEME: 親友 ···································	
THEME: 姉妹 THEME: 百合(女の子同士の亦舜)	
THEME: 百合(女の子同士の恋愛) THEME: 部活の先辈後辈	
THEME: 部活の先輩後輩 キャラクターの描き分けの主とめ	15
	15
55章 擬人化キャラクターの描き方	
擬人化キャラクターのつくり方	158
上之) / c a · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
しはつ	
日岳ノノ	
2000	
1 2 N 1 D 3 O N 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
あとがき	170

本書のねらい

本書では、目の形を5つのタイプに分けて、その目の形ごと に5人のキャラクターを性格づけました。

カラーページでは配色について解説、第1章では目の形と髪 型、表情を描き分け、第2章では制服の着こなしや服装のコー ディネート、第3章ではしぐさから実際にキャラクターを動か していきます。

こうして、もともとは同じ顔だったのに、最終的にはまった く違う個性的な5人のキャラクターができ上がります。最初か らまったく違うキャラクターを考えていくのではなく、パーツ から徐々にからだ全体に描き分けを広げていくと、簡単にキャ ラクターが描き分けできるので、同じプロセスで是非挑戦して みてください。



20

じと目タイプ



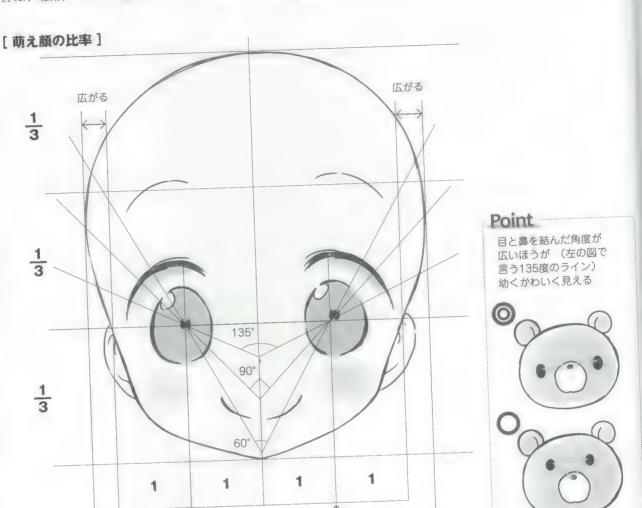




顔の描き分け

萌え顔の黄金バランス

萌え顔とは、かわいいと感じる顔のことです。それには、かわいく描けるバランスがあります。 目は、絵柄によって顔の占める面積が変わるので、黒目の中心を基準にバランスを考えていきましょう。



萌え顔 3ヶ条

かわいく感じる顔のポイントをとらえます。

①動物や赤ちゃんをかわいいと感じる感覚を利用します。 →赤ちゃんや動物の顔のバランスに近づけるとかわいらしさが出ます。

肩幅は頭と同じ、もしくはもっと狭い

②目と口の位置(バランス)を崩してはいけません。

黒目の中心

③目の大きさは絵柄によって変わるので、比率で表しています。今回は代表的なひとつのパターン。

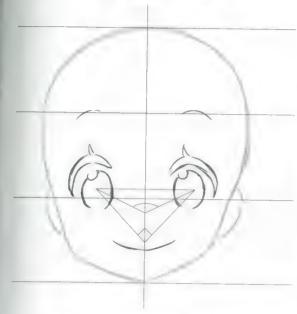
黒目の中心

同じ萌え顔の比率で、目が違う例

目の形や大きさが違っていても、比率が同じならかわいさはそのままです。

目の横幅を狭くした例

きしょう。

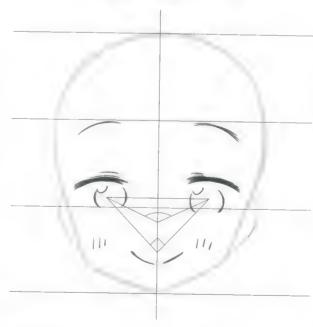




黒目の中心の位置を崩さないまま 目の大きさをやや小さく、横幅をせまく 縦長に見えるようにした

目の縦幅を狭くした例





こちらも黒目の位置を崩さず、目の縦幅を短くした。 顔のパーツの配置バランスが変わらなければ、どの顔でもかわいく見える

目の基本

目は、キャラクターの個性が一番出るパーツです。さまざまなタイプがありますが、描きやすい 角度で描きがちです。ここでは、まず目の基本的なパーツとデフォルメ具合を押さえ、次のページ からバリエーションを増やしていきましょう。

目を描き分けるポイント

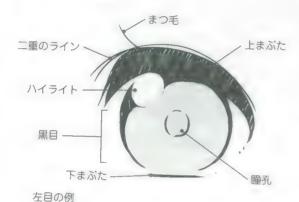


②見える黒目の形と上まぶたの接点 +二重ライン

③下まぶた

右目の例

[目をつくる部位]







コラム・目のパターン例

デフォルメの仕方はいろいろ。個性が一番出るパーツです。









黒目がちは動物的でかわいい



ミニキャラを描くときの 目はもっと平面的





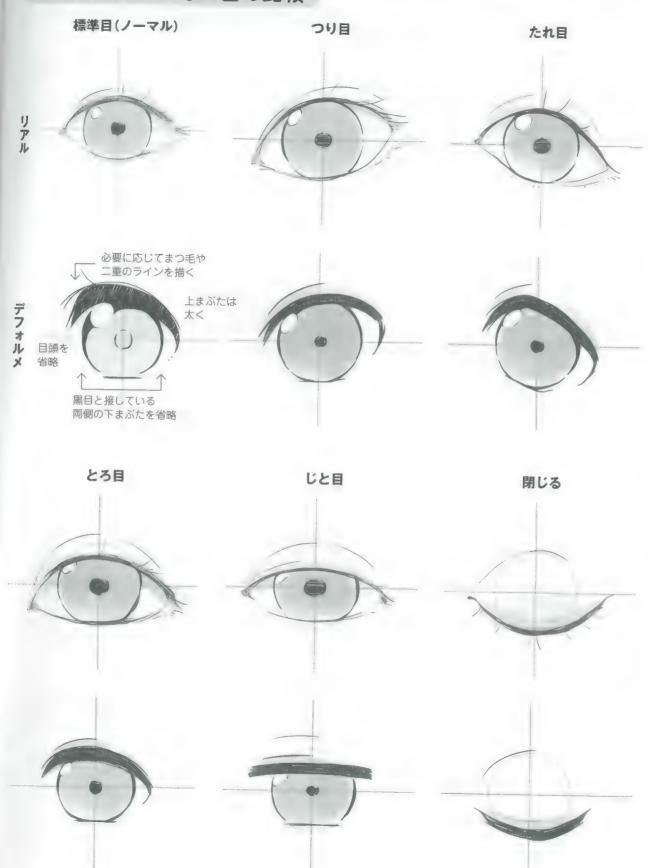
これらはデフォルメ度が高いので、 より特徴を強調しないと 変化がわかりづらい

最近の絵は下まぶたを省略する傾向がある





リアル目とデフォル自の比較



5つの目のタイプを描き分けよう

よく使う目の種類を5つに分けてみました。ひとつずつ見ていきましょう。

ノーマルタイプ

(標準目)

一般的な女の子としてよく描かれるタイプ。 強い個性がない分、日常によくいるタイプとして主人公に使われることが多いです。



イメージ

●明るく元気

●主人公向き

目の形の特徴





上まぶた…黒目の中心を頂点にし、大きな弧を描く。 目尻側のラインは、黒目の中心より下は 下まぶたの部類になる

下まぶた…黒目の中心を頂点にゆるやかなU字。 省略するときはほぼ平行

黒目の形…上まぶたが大きく弧を描いているため、 きれいな丸い形になる



描き方

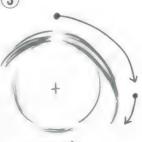




2



3



4



黒目と中心の位置 のアタリを描く。 下まぶたの位置を 決めておいてもよい

黒目の中心を頂点&目尻とし、目頭から頂点、頂点から 目尻と、大きな弧をイメージするように上まぶたを描く。 目尻から下まぶたに向かってラインを少し足す。 ほぼ平行に、黒目の下に下まぶたを引く

形を整え、ハイライトを 入れて完成

角度による見え方



ナナメ



アオリ



フカン



ノーマルタイプキャラの例



ミニキャラにデフォルメ

ノーマルタイプなので 主人公枠はもちろん、 どんな性格にも対応できる 幅の広さを持つ



つり目タイプ

強気で勝気な性格には、つり目が合います。



イメージ

●強気 ●怖そう ●睨まれそう といったイメージだが、髪型や設定する 性格により和らげることができる

目の形の特徴





上まぶた…ノーマルに比べ、目尻が黒目の 中心より上にくる

下まぶた…目尻に向かって右上がりになるが、 省略するときはほぼ平行

黒目の形…目頭側の上まぶたが欠ける形

ノーマル目との比較

目尻が黒目の中心より上。 下まぶたが目尻に向かって上がる

Point 黒目の形

(3)



接線は、目頭側が 多くなり、上まぶた側が 目尻に向かってナナメに 上がる形になる。

描き方



上向きライン

目尻からの折り返しを 少し足す。下まぶたを ほぼ平行に引く



全体的に整え、 ハイライトを加えて完成

黒目と中心の位置の アタリをとる。 下まぶたの位置を 決めておいてもよい 黒目の中心を頂点とし、目頭から 頂点までつなぐ。そのままナナメに カーブを描きながら、黒目の中心より 下がらない位置に目尻を取り、ラインを 引く。このとき目尻は目頭よりも 下がらないように注意

角度による見え方



ナナメ



アオリ







つり目タイプキャラの例

ギャップをつけると魅力アップ! つり目の子が気弱、恥ずかしがり屋、優しい……など。



ミニキャラにデフォルメ

つり目キャラは普段から怒って いるように見えてしまうので、 表情などでカバーする

て完成

とよい

気弱なイメージのたれ目です。



イメージ

- ●内向的
- ・おしとやか
- ●優しそう
- 気弱
- ・おっとり
- ●上目遣いっぽくて守ってあげたくなる

目の形の特徴





上まぶた…ノーマルと比べ、目尻が黒目の中心 より下がる

下まぶた…目尻に引っ張られるように大きく 下がる

黒目の形…つり目とは逆で、目尻側の接線が下がる形

ノーマル目との比較

目尻が黒目の中心より下。 下まぶたが目尻に引っ張られるようにたれる

Point. 黒目の形



上まぶたとの接線は、目尻側 の隣接面のほうが多く、 接線は目尻に向かって 下がる。下まぶたとの 接線も目頭側のみ目尻に 向かって下がるように 欠ける形

描き方

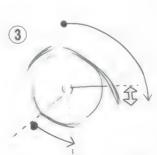






目頭から頂点に

黒目の中心を頂点とし、 向かってラインを引く



目尻を黒目の中心より下に 設定し、ラインをつなぐ 下まぶたは、目頭側から 黒目の中心あたりまで、 下がるように引く



上まぶたの折り返しなど、 整えて完成

下がるので、ここでは基準に しないほうがいい

アタリを取る。下まぷたは

黒目と中心の位置の

角度による見え方

檔



ナナメ



アオリ







たれ目タイプキャラの例

たれ目の子に下がった眉毛を合わせてあげると、弱々しさが増し、さらに守ってあげたくなりますね。



区しなど、

ミニキャラにデフォルメ

つり目の子とは逆に いつも困っているように 見えてしまうので、 眉毛や表情でカバーする



とろ目タイプ

とろ~んとした目は、のんびりおっとり屋さんに合います。



イメージ

- おっとり
- のんびり
- ふんわり
- ●優しそう

目の形の特徴





上まぶた…ノーマルと比べ、カーブはゆるやか

下まぶた…ほぼ平行

黒目の形…中心より上が1/2程度欠ける

ノーマル目との比較

目尻は同じ位置だが、上まぶたの力が 抜けているので、少し閉じ気味。表情が 変わっても、黒目と上まぶたが離れることは あまりない



描き方





(2)



(3)



隠れている黒目を意識 しながら黒目を描く。

下まぶたはほぼ平行

4



整えてハイライトを足し、完成

黒目と中心の位置の アタリを取る

黒目全体の1/4程度隠れる くらいの位置を頂点にし、 目頭から目尻までゆるやかな カーブを描く。目尻は黒目の 中心と同じ高さ

角度による見え方



ナナメ



アオリ



流し目も似合う セクシーな女の子に ぴったり

フカン



とろ目タイプキャラの例

かわいいおっとりさん。ゆるふわウェーブで持ち味が増します。



ミニキャラにデフォルメ



し、完成

じと目タイプ

じと一っとした目つきがかわいらしい。表情に大きな変化がない分描きやすいです。



イメージ

- ●無表情なため、何を考えているのかわからない
- 冷たそう

目の形の特徴





上まぶた…ほぼ平行 下まぶた…ほぼ平行

黒目の形…上半分が欠けたお椀型

ノーマル目との比較

上まぶたが、目頭から目尻にかけてほぼ平行

Point 黒目の形



接線は平行。隣接面も、 目頭目尻ともに同じ 程度接する。上半分が 欠けたようなお椀型になる

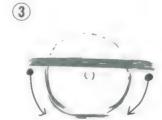
描き方



黒目と中心の位置を 決め、アタリを描く 下まぶたの位置を 決めてしまってもよい



黒目全体の1/3~1/2が 隠れるくらいの位置に、 目頭から目尻にかけて 真っすぐ線を引く



隠れた黒目の形を 意識しながら、お茶碗を 描くように下まぶたに 向かって黒目を足す 下まぶたも、ほぼ平行



瞳

整えてハイライトを足し、完成

角度による見え方



ナナメ



アオリ



フカン



じと目タイプキャラの例

瞳に表情がなくても、眉毛で意思表示可能です。



ミニキャラにデフォルメ



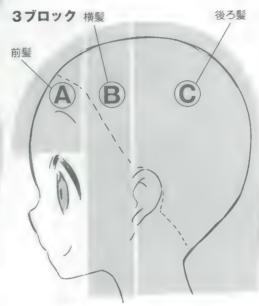
髪型の基本

髪型の描き方は「生え方」「前髪と後ろ髪との関係」「長さ~質感」によって変わり、さらにこれにアレンジが加わります。複数キャラがいる場合は、シルエットがかぶらないように(色などにパッと見で差があると、別キャラだと判別しやすい)、キャラの描き分けの中で一番描き分けしやすくわかりやすいパーツにしましょう。

生え方と描くポイント



てっぺんのつむじから 草が生えているイメージ



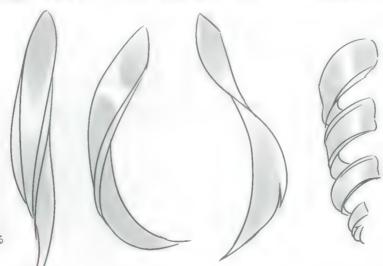
髪は生え方や流れによって大きく 3ブロックに分かれている。 Bの横髪はAの前髪と一緒になったり Cの後ろ髪と一緒になったりする



点線は生え際のエリア

髪型は房で描く

髪の毛自体は1本1本細いですが、イラストの場合は基本的に房をつなげて合わせているイメージです。

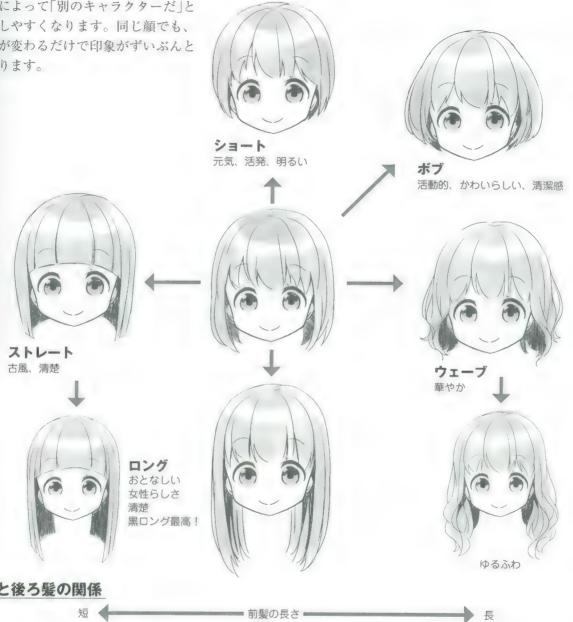


1本1本の毛が合わさって束になる

最近は平たくアタリを 取る人も多い

長さと質感で印象の変化

パッと見た際、シルエットで差がある ことによって [別のキャラクターだ]と 判別しやすくなります。同じ顔でも、 髪型が変わるだけで印象がずいぶんと 変わります。



前髪と後ろ髪の関係





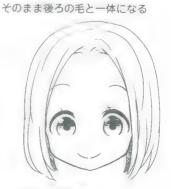
元気、子供



普通



分ける



肌の露出面積が 多いほど大人っぽくなる

髪型を組み合わせよう

フルタイプ。∞ 髪型

どんなイメージにも合わせられるミディアムが多く、女の子らしいアレンジを加えるとかわいくなります。

おかっぱ(ミディアム)

横髪(Bブロック) で輪郭を隠す こともある 毛束ごとに 分けて 描く



カーブのラインで丸みを出す



髪がちょっと肩に 乗っているとかわいい



肩に当たるので 一番毛先が 跳ねやすい(外ハネ)



元気キャラに!

結んだときの髪の長さ



ミディアムの 長さでしばる





下からの毛が 届かない

トップからの毛とうなじ側の毛は 長さが違うので、しばれても うなじ側の毛の長さが足りない



ピンで留める ことになる



このくらいの高さ 長さが自然

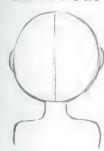
アレンジ

ふたつ結び

きっちりしばると古風になるので、ゆるさを出すのがポイントです。

後ろ

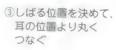
①頭のアタリを取る



頭に沿って カーブ **y**



②うなじのところで 「人」の字に分かれる





ハーフアップ

耳から上の後頭部の髪をまとめる髪型です。



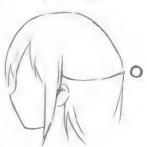
落ち着いたイメージ、 大人しいイメージになる



頭の形に合わせて、立体的に描く



×



直線ではなく頭の形に 沿ってカープする

[、]元の長さより 長くなることはない

下の毛を足す

りョタイプ。∞髪型

つり目にショートだと、冷たそう、かつ男っぽくなってしまうので、 女性らしいロングが合わせられることが多いです。

一番多い髪型。つり目×ロングはオーソドックスな

ロングストレート 組み合わせだが、そこがかわいい こわそうな×女性らしい→つり目を和らげる 後頭部の真ん中は「Y」字ラインができる 頭の形を描いてから 肩の前と後ろに流れる S字 髪のシルエットは S字になるように ぱっつん S字 S字 姫カット

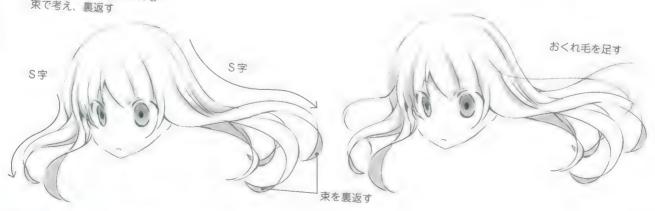
ぱっつんの場合も房ごとに描く

お人形さんのようでかわいい(日本人形)



きる

字



たわ目タイプ・∞髪型

持ち味が弱いので、ショートを合わせても攻撃的になりません。

たれ目

ショート(ボブ)







おにぎりシルエット



後ろは力ゲにすると立体的



ショートへアの場合、 髪が伸びてくると スソが外に跳ねる



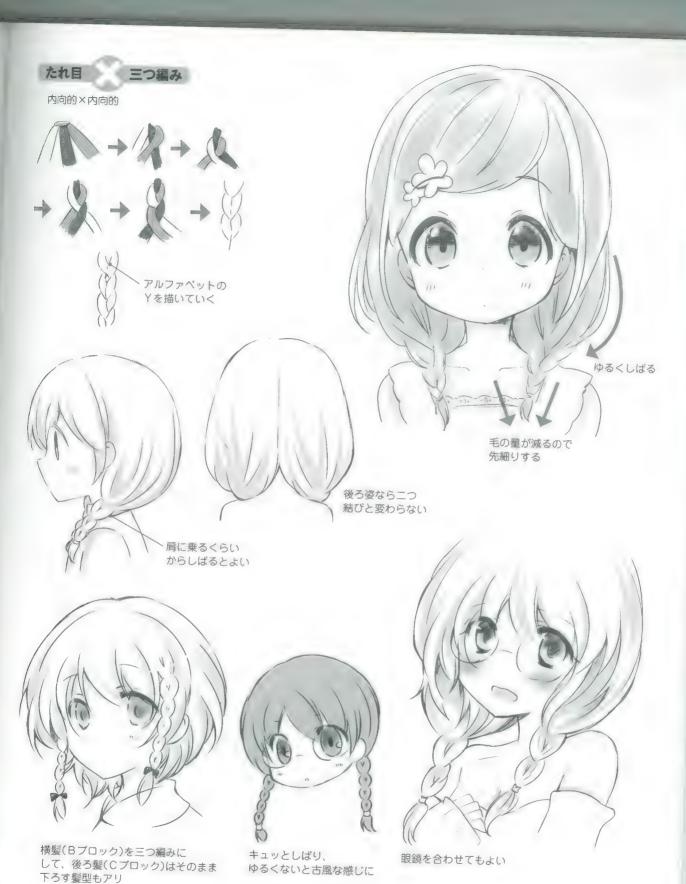
後ろ髪(Cブロック)は 大体同じ長さ



ショートへアでも髪に 段をつけると(後ろ姿の ほうが明確)印象が変わる



短い長さを段のようにして 髪のボリュームを落としている

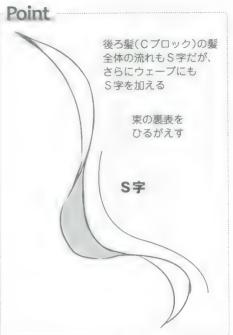


と3日タイプ。

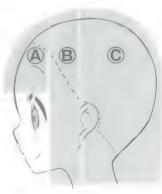
とろ目

ウェーブ(ロング)





空気感や すき間があると、 ふわっとした 感じになる





ウェーブも房ごとに描いて、 自由な動きにしよう



ストレートロングと ロングパーマは 途中までは同じ。 主に先の毛のパーマ で変わってくる



前髪いろいろ

生え際を意識すれば自然な前髪になります。



前髪の生え際から引っ張る



した分け方

前髪(Aブロック)が 大きくなると、髪にボリュームが出ない



おでこ広すぎ?





真ん中に一番大きな房を描くと やや子供っぽい印象



同じ方向に流れるように 描くのはどんな髪型にでも合う



真ん中で分けると大人っぽい印象





目元バング

目元ギリギリにすることで、 目に注目させることができる

bang: おでこにかかる髪 前髪を指すことが多い

じと目タイプ、∞髪型

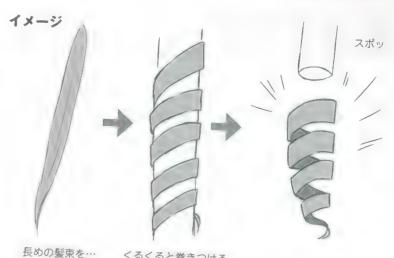
じと目の女の子は表情から読み取れないのでクール、冷たい印象です。そのため、髪型でかわいさを 全面的に出していきましょう。かわいい女の子の鉄板の髪型といえば、ツインテールです。



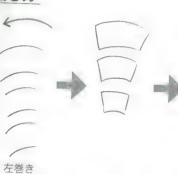
髪の流れができる

ツインドリル

ツインドリルとは、いわゆる縦巻き ロールのことです。その形がドリルに 似ていることからツインテールの派生 としてツインドリルと言われます。



描き方





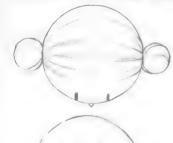
左巻き



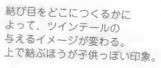




ツインテールの角度と見え方













しばる位置で 見え方が変わる

表情の基本

喜怒哀楽驚照……キャラクターにはいろんな表情があります。しかし、どのキャラクターも同じ喜び方や 怒り方、照れ方をするわけではありません。それは、キャラクター一人ひとりに性格があるからです。 ここでは性格設定を踏まえて描き分けを覚えていきましょう。



顔には何十種類もの筋肉があり、 お互いに作用し合って複雑な 表情をつくっている。 力の入りどころと抜きどころを うまく使っていこう

Point

0

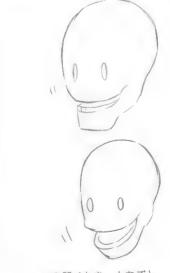
3

4

6

0

表情を描き分けるポイント =目の形状 + 眉毛の角度と口の形



口を開くとき、上あごと 下あごでは別の動きをするので、 さまざまな表情をつくり出す ことができる

表情に関係する筋肉 力の入るところ・抜けるところ

ぜんとうきん **介前頭筋**

眉を上げる

しゅう び きん

眉をひそめる

がんりんきん

目を開ける、閉じる

4大類骨筋

こうりんきん

眉毛と口の組み合わせパターン

眉毛	A 恐れ	B 喜び	C 怒り	D悲しみ
a	0 0 0 t b b b b b b b b b b b b b b b b	(a) (b) (b) (b) (c)	0 0 分	許諾、切ない
b	不満、不信	篇き、照れ	りからな怒り	日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日
c	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	のの質め、嫌悪	ク O D-c 落ち込み
ď		笑い、大きな喜び・ 驚き・照れ	O O C-d 大きな怒り、反抗	古悩、絶望

作例



目の細かい動きや、口の形、眉の角度は次のページから見ていきましょう。

表情を描き分けよう

ーフルタイプ ∞∞ 表情 性格 ⇨ 素直で明るく元気

明るく元気なこのタイプは、基本的にすべてストレートな表現です。 何事もくじけず、真っすぐ突き進みます。





口の形いろいろ



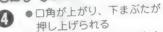


和公子語各位於發展



- ●解放された眉間
- ●目尻側が下がる
- ゆるやかな八の字





- ●上唇が弧を描いていると力が 抜けているようでかわいらしい
- ●喜びの度合が増すと、●の力が さらに入り、目が押し上げられ細くなる
- 合わせた手のひら







- ●眉間にシワが寄る。逆八の字
 - ●□は大きな丸。□の形はいろいろ
 - 怒りの対象に目線が行く
 - ●腰に当てた手
 - ●髪の毛も動きを出して勢いを表現



口の形いろいろ





怒りの度合が増すと、眉毛の 角度がさらにつき、目頭が 押さえつけられる形になる (黒目の位置は変わらない)



和公司是公司

- ●眉間にシワが寄り、八の字に
 - ●口が大きく開き丸い形 目は閉じる
 - ●涙をぬぐう手
 - ●髪の毛も動きがなく落ち着く

激しく泣くときは、眉毛の角度が さらにつき、口が大きくなる。 泣きの記号として涙を足してもよい

あごが開くので頭が少し後ろに 下がり、仰ぐような角度になる。 肩は落ちている



- ●全体的に上がった眉毛●口元を隠すように当てた手
- ●大きく開いた目。 黒目と上まぶたの間に すき間ができる
- ●乱れた髪
- ●恐怖で驚く場合は、 度合が増すと瞳孔が 開き、黒目が小さくなる

引化下版各种瓦萨战时

- 2 ・力の解放された眉間
- 5 ●丸い形



和分子是

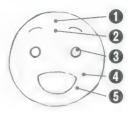
- ●上がった眉毛
- ●大きく開いた目
 - ●目元が赤らむ
 - ●□元を隠し切れなかった 手は、口元に添える
 - ●力の入った層





17月 タイプ ∞ 表情 性格 ➡ 見かけはとても強気だが、 素直になれない照れ屋さん

素直になれない照れ屋さんは、基本的にいつも怒っていて眉毛が上がっています。 ツンツンした態度の子が照れる瞬間は、かわいさが垣間見えますね。









和公子路岛人旅客

- 2 眉間に力が入り、逆八の字
- 5 ●すぼんだような小さい丸の形
 - ●ほほに若干の照れが入る
 - ●目線をはずすと照れ度が増す

嬉しいが、恥ずかしくて素直に喜べていない





和好人多樣不

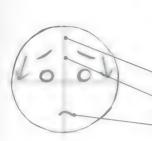
- ●眉間に力が入り、逆八の字
- ●相手に向かってしゃべり ながら怒る。口の形は台形
 - ●腰に当てた手
 - ●上がった肩
- ■眉間に力が入ることにより目頭が 押さえられ、目尻への角度もつく ので、よりきつい印象になる
- ●髪の毛も動きをつけると勢いが出る



和新冠的智慧的

- ●悲しみの度合が増すと、 眉毛の角度もさらに下がり、 目尻も下がる
- 眉毛は下がるが、ツリ目なのは変わらない
- ●悲しみに関しては素直





和部分各部分分

- 眉間を持ち上げるため若干の力が入る
- ② ●眉毛の角度は八の字
- 5 ●□角も下がる







素になる感じ

分级多级的

- 眉全体が上がる
- **3** 若干上まぶたが上がり 黒目との間にすき間ができる

和公司是不是

- 2 眉間が解放される。
 - ●□の形小さな丸
- 5 力の抜けた肩





- ●解放された眉間
 - ●目尻側が下がる
 - ゆるやかな八の字



和公子和四个

- 2 眉間に力が入り、逆八の字
 - ●驚きながら照れるような感じで、上まぶたと黒目の間にすき間ができる
 - ●照れた目元
 - ●□元を隠す手
 - ●上がった肩

後ろにのけぞるように、

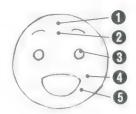
- 髪の毛の流れもつくって
- あげると動きが出る



53

たれョタイプ ∞ 表情 性格 ⇒ 自分に自信がなく内向的。 がんばらなきゃ!と思っている

自信がなく内向的なタイプは、表現も控えめです。 一生懸命頑張っている姿は、どこか守ってあげたくなります。





内側でちょこんと喜ぶ感じ



动的过去时间的

- ●眉間の力が抜け、 眉毛はゆるやかな弧を描く
 - ●目尻側が下がる



- ●少しうつむいた顔の角度
 - ●頬に当てた指先
- 目とは逆向きでゆるやかなUの字





和郊人名城石少卜

- ●眉間に力が入り、逆八の字
- 力を入れ過ぎてつぶった目
- ●相手に向かって訴えているので、 口は開き、楕円形
- ●ぎゅっと握った手と締めた脳







- ●眉間に力が入り、逆八の字
- ●目尻がさらに下がる ●唇に少し力が入り、へちま型
- ●胸元に当てた手。 手先は力が抜けている
 - ●たれ目なのに目尻が 下がることにより、 さらに弱々しく見える
 - ●基本的に困っている







和公子器是人能成

- たれ目でも上まぶたと 黒目との間にすき間ができる

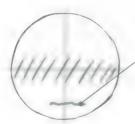


和新过度多级过程

- ●眉間の力が抜けて弧を描く
- ●ぽか一んとあいたロ、小さな丸







和野人岛域不少

- ●閉じる、なみなみ線を描く
- ●照れた顔
- すくめた肩



●手で手を隠していてもかわいい





3月夕イラ ∞ 表情 性格 ⇒ 包容力のあるおっとりさん。 家庭的で面倒見もよい

彼女の中で響いていないのか、おっとりしたこのタイプは、

本気で怒ることはめったにありません。流れている時間がゆっくりなのでしょうね。





●眉間の力は抜け、 弧を描き、目尻側が下がる



- ●眉全体を上げる
- □角が上がるが、 上唇の力が抜けているため、 丸みを帯びた逆三角形
 - ●目は弧を描く
 - ●傾げた首
 - ●合わせた両手



いつもにこにこが基本





ぶんぶん! ……本当に怒っている?

引出下路岛人领域

- 2 ●逆八の字
- ●□の形は線
- ●目線は対象物
- ●怒っていても目はとろ~ん
- ●瞳孔の大きさで変化をつける
- ●腰に当てた両手
- ●上がった肩









- ●眉間には若干の力が入り、 目尻側が下がる。八の字を描く
- 閉じた目。ゆるやかなUの字
- 閉じた□





黒目は上まぶたと離れないが、 眉毛が大きく上がるのが特徴的

4公子混合和瓦萨哈氏

- ●眉間の力は抜け、弧を描く
- ●驚いても黒目と上まぶたは離れない
- ⑤ 小さくあいた口。丸形

● 眉全体が上がる

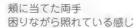


- ●力の抜けた肩
- 開いた手





- ●弧を描き、目尻側が下がる
- ●□角が上がり、お椀型の□
- ●照れた頬



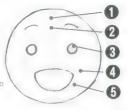






じと目タイプ ∞ 表情 性格 □ 見かけはとても強気だが、 表面になれない昭れ屋さん

無表情に近く、表情が読めないタイプでも、眉毛の角度や目線、動きで表現する ことができます。動かすときは、少し大げさなくらいが普段との差が出てよいでしょう。









和松下银色人物成

- ●眉全体が若干上がるが、ほぼ平行
- ●少しすぼむ、□の形は点

- ●目線は外す
- ●嬉しいので少し頬が照れる
- ●恥ずかしいのか、 手を後ろに回している





- ●眉毛が少し上がり、 ゆるやかな逆八の字
- 6 ●□は閉じ、ほっぺがふくれる
 - 目線は怒りの対象へ 向けられる
 - ●力の入った肩と手



怒りを相手に向けている







- ●眉はほぼ平行だが、 少しだけ八の字寄りに 下がる
- ●□は無





●落とした屑







动物人名瑞马义的

- 眉全体が少しだけ上がる
- 2 眉間は変化なし
- □は点
- ●驚いても表に現れにくい
- ●目はほぼ変わらない
- ●変化の少ない子



和部分是最大的

- ●眉間に力が入り、逆八の字
- つぐんだ□
- ●目元が照れる
- ●目線は対象物に向かう
- ●顔を隠そうと上げた腕

普段変化のない子が、 ここぞというときに見せる ギャップがかわいい!









表情その他まとめ

表情には基本の喜怒哀驚照……以外にもさまざまな感情表現があります。また、それぞれの性格によってもよく見える表情が変わってきます。

ノーマルタイプ

感情が出やすく、どんな表情でも隠せない。 感情の変化もわかりやすいので、そのまま素直に表現しよう



喜び最上級で 嬉し泣き



怒り最上級で 悔し泣き



困る

つり目タイプ



つり目の王道、ツンデレ。 焦りながら照れながら 目をそらしつつ…



上から見下す感じで



上目遣いの怖さ。 つり目の子は目に 力があるので、 凄味を出す表情が 似合います。

たれ目タイプ



子供っぽい



女の子っぽい

内向的なので口は常に小さめ、 その分目で訴えるように



じと目タイプとは違う意味で 感情がわかりにくい、いつもにっこり、 にっこりしている裏で何を考えているのか…



笑顔で怒る。 怒らせると一番怖い



感情が表情にあまり出ない







あらあら…

目の形が変わらないので 微差で描き分けろ!



無表情のまま 音もなく涙を流す



不満そう



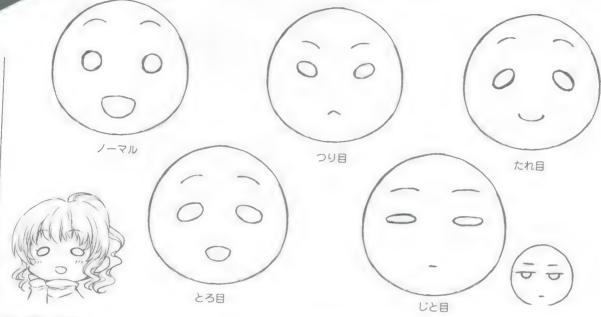


怒ってそう

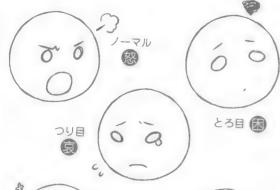
コラム

ミニキャラの感情表現

デフォルメしたキャラクターでも、描き方によって誰が誰だか区別をつけることができます。



目の形を維持





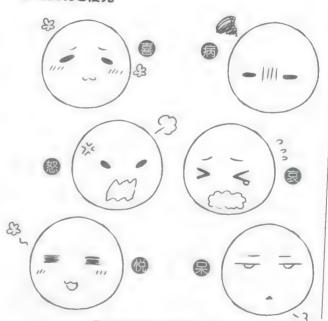




じと目照

逆に感情表現を優先したい場合は、 キャラクターの目を崩すと、より 強い感情表現を出すことができる

感情表現を優先



目の形を維持する場合、眉毛を 大胆に動かしたり、感情表現を表す マークをつけるとわかりやすい

驚いたときは、目の形をなるべく 保ちつつ目を大きくすると、 各キャラクターの差がつく







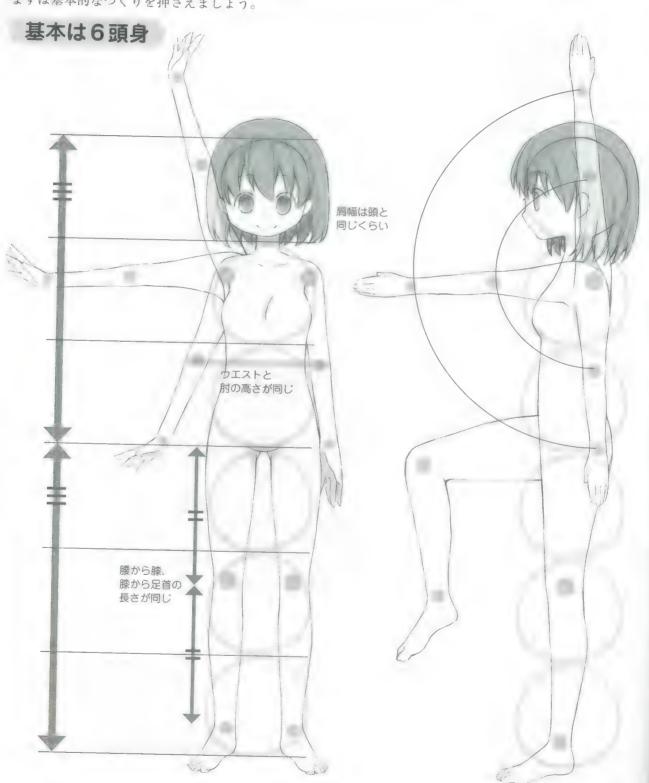






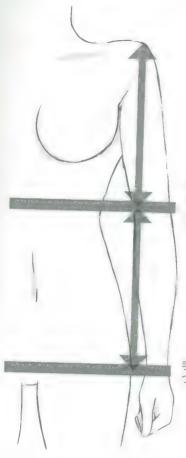
全身の萌えバランス

全身を描くときは、萌えキャラならではの頭身やバランスがあります。 まずは基本的なつくりを押さえましょう。



腕(

腕を描くポイント

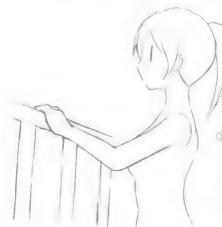


肘は肩と 手首の中間 肘と腰の 位置が一緒

手首は太ももの つけ根

腕を少し曲げた描き方



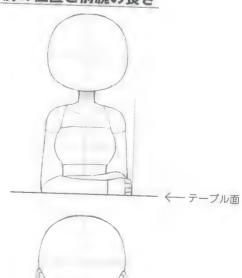


③腰の位置から 腕の長さを 導き出して 肘の位置を 見つけ出す

腕の可動範囲



肘の位置と前腕の長さ



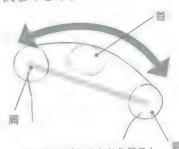


首~肩を描くポイント



首・肩はワンセットで形をとってあげるといい

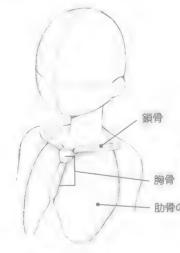
首と肩はワンセットで考えます。首の位置は両肩の 中心線を結んだ中央、正面から見て線より 後ろになります。なので肩の位置が決まれば、自然と 首の位置も決まります。



肩も厚みがある上から見ると、 首を挟んで半月の形



体を簡単にパーツ分けすると 大体こんな形になる。 少々ややこしいが、 パーツごとにとらえることで、 一つひとつの立体感や 位置がしっかりわかる



脚骨のエリア

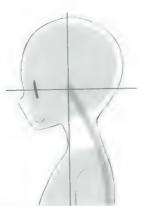
萌えキャラの 場合のデフォルメ



が 首は斜めに ついている



真っすぐ



首の流れは、頭の中心、耳の 辺りから胴の背景を伝うイメージ

1

体正

*

66

肩の

自然と

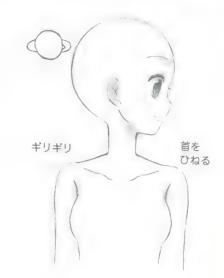
すると

:とで、

首をひねる







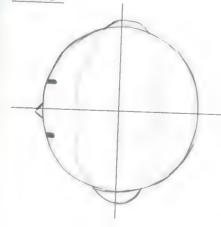
首を傾げる

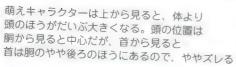






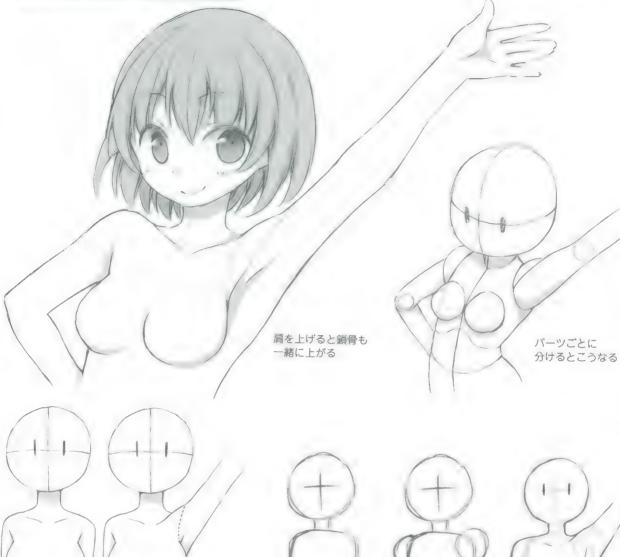
上から



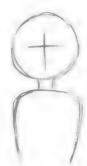




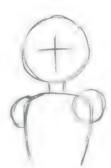
胸~腕を描くポイント



胸は肩のラインとつながっているイメージで、 腕を上げると肩に引っ張られて、胸がやや上がる



①顔と胴の アタリを描く



②腕を上げたいほうの 肩のアタリをややズラす



③アタリに合わせて 肉づけをして完成

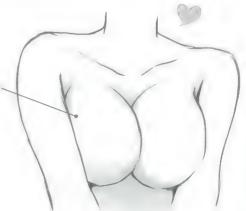
腕で胸を寄せる



胸を寄せる



胸強調

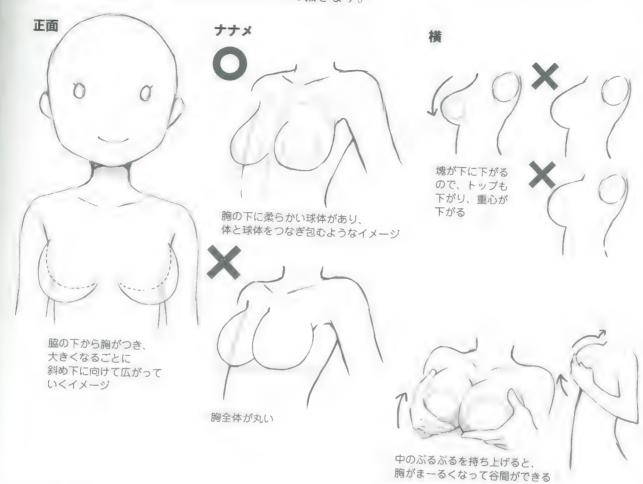


中

お尻

胸の描き方

中にぷるぷるしたものが入っているイメージで描きます。



お尻の描き方

なる



全身コーディネートの基本

制服の着こなし方やスカートの長さも違えば、身に着ける物や私服の好みも変わってきます。 身長や体型の違いもあります。これらを加味して、全身をコーディネートする基本を解説します。

制服のコーディネート

同じ制服でも、その着こなしや細かいアイテムを変えることで、 キャラクターの描き分けをすることができます。



70

下半身 スカートの長さ







スカートの長さは学校の規定がなければ性格が出るポイントになる。 真面目な人ほど長くなるが、最近の漫画やアニメでは統一して超ミニのことが多い

ソックスの長さ







タイツ



ルーズソックス



ロークルーソックス

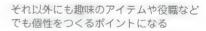
制服まわりの小物で差をつける

セカンドバッグ

カバンは学校指定だが、 セカンドバッグは自由。 サイズから持ち方

マフラー

マフラーは自由なことが多いので 好みが出る。デザインから結び方まで個性が出る









私服のコーディネート

私服は、制服と違って、キャラクターの個性や好みがそのまま反映されます。 キャラクターの性格に合わせて、似合った服装を考えていきましょう。

私服のチョイスは足を太ももを見せるか見せないか

一般的に、スカートをはく女の子は女の子らしく、大人しくてかわいい、ズボンをはく女の子は 活発で元気が良くて、男の子っぽい、というイメージがありますが、今どきの女の子は ファッションによってどちらもはきます。それよりも大事なのは、スカート丈、ズボン丈です。





その他

ギャル系やゴスロリなど、自分の好みに偏った スタイルで、そのスタイルを貫くことにこだわりがある

かわいい服装のポイント

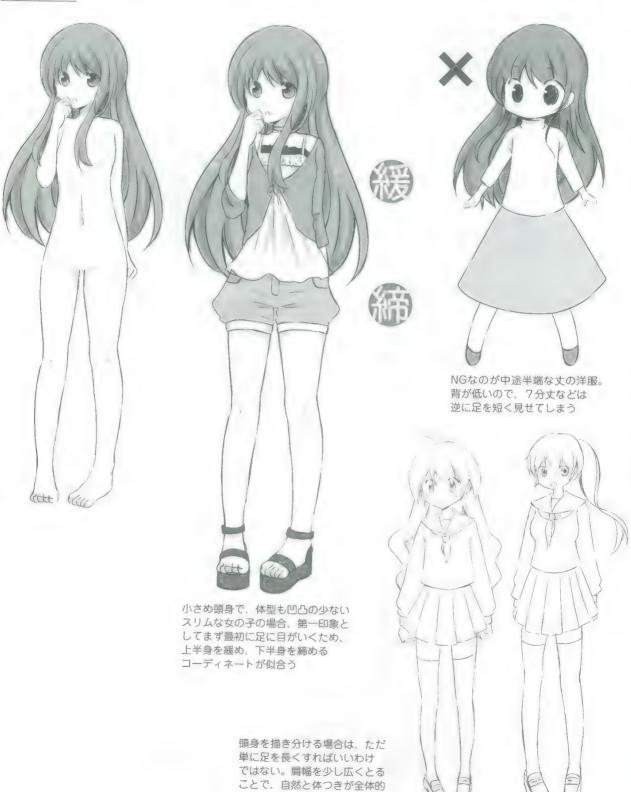
女の子らしいコーディネートをする場合、上半身と下半身を緩×締でコーディネートすると かわいく描くことができます。



細身の小さいさんのコーディネート

服のシワやラインは体の凹凸を拾いにくく、重力に従って真っすぐ落ちます。 5.5 頭身 頭身が低くなると赤ちゃんに近づくのでかわいさを感じます。

5.5頭身



に大きめになる

ナイスバディの大きいさんのコーディネート

体のラインをしっかり拾いやすく、それに伴ってできるシワがあります。 6.5頭身 身長を高くする場合、胴よりも足を長めに伸ばしてあげるとよいでしょう。

6.5頭身





NGなのは、胸元に大量の飾りや 装飾がある服。胸元を隠すどころか、 太って見える危険性もある。 上半身はできるだけシンプルな ほうが体つきを強調できる

頭身が高めで、胸が大きい女の子は、 その胸の大きさを活かすように 胸元が開いたシャツに。胸元に アクセサリーをつけることで、 人の目を胸元に集めることができる。 上半身は締め、下半身は緩めの コーディネートが似合う

全身コーディネートしよう

ここでは、1章でつくったキャラクターのパターンに、もう少し細かい設定を 追加して、全身のコーディネートをしていきましょう。

000 無間

身長157cm。明るく元気で、自分の気持ちにとても素直。 へこむことがあってもずるずる引きずることはない。



萌えソデ

萌えソデとは、手の甲~手のひらまで服のスソがあり、 指先だけ出ているかわいらしい着方のこと

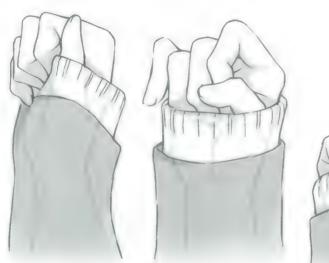






ベストラインは、手を開いたときに「こぶしのラインの長さ」と「すべてのこぶしが隠れ、こぶしと第二関節の間の長さ(親指は第一関節。指先だけちょこんと見える)」

ぎゅっとソデ先を握っても かわいい(グーのかたち)







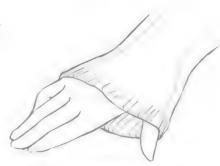
描き方



①手を描く



②セーターのソデの位置を決める。 大体手の甲を覆い、親指が半分 くらい隠れる位置になる



③手の甲から手首までしっかりと 覆うように厚めにセーターを 描き足して完成

ノーマルタイプ。∞私服

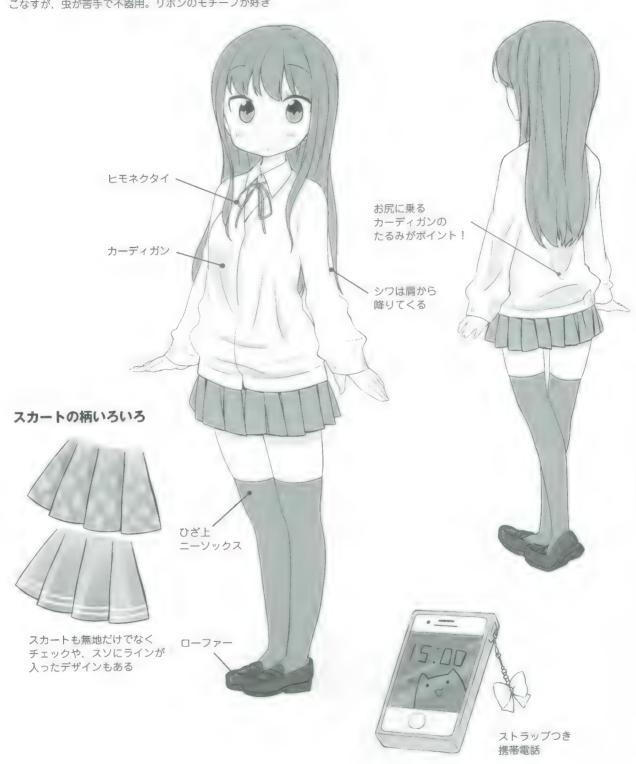
ワンピース

休日は女の子らしいワンピース。温かい時期は上半身をコンパクトにし、 羽織りものの丈を短くするとバランスがよくなる



つり目タイプ。 制服

見た目はツンツンしていて素直になれないことが多いが、根は優しい 照れ屋さん。身長162cmですらりとしている。成績優秀で生徒会役員も こなすが、虫が苦手で不器用。リボンのモチーフが好き



41.4±

考るかで型

つり目タイプ。・私服

ミニスカート

休日は、制服で襲きなれているニーソックスとミニスカートのコーディネート。 大好きなリボンをたくさん身に着けている





遺蕎素要え前…… 曇る乗 , 鼜る rt d 替

Point



されち高の手間 | 数で付ご
と、
お暴る乗 >や44711-662 の材素ではてし



でもけあてして斡



イベトが沈のも出多ん次 、丁のるれるえち軒夏一 う置かの一そてタ



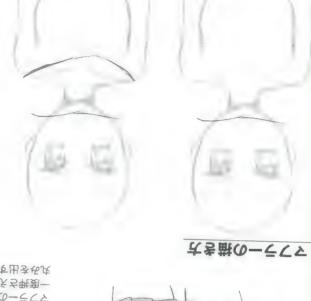
るおコイーたい業 了 C 公 J 仕重 。>甜多皓不の一弓て写。





>プラーの上部を描く





3マフラーの側面を

るなご評合ご的幹金 3、社会なこけり銀心を 、うのぐ憂るい 広骨競 、い回首。を弘多群

83

知宗 T 木 人 多手 O 髪

こはの一くことの

も兄ろ手た>あ

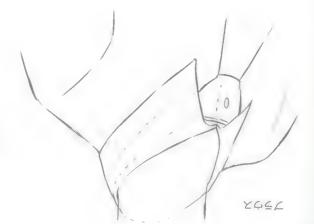
たれ目タイプ。・制服

身長155cmと小柄。自分に自信がなく、心配性なところがある。だが、主張は 控えめながらも意外と行動力がある。運動部に入っており体を動かすのは好き。 思いやりがあり、誰も見ていないところでもしっかり努力ができる



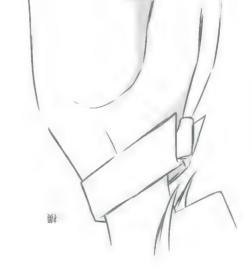






の変

正即



。もましあよえやそでる書すて>ぬ多太てたる仏師最 、社をういを社のまるいていて、社へを木本基却人て代

たき獣の示しエ









る姐多しなでは人でまし

気宗
う
人
辞
多
士
同
く
ト
そ オンで不るよいてコ肩手 を不多くトミフィ休向 コョルチャナ、さん イトも回のてーた ③しずくの頂点、

>15個--そい回の首コミヤ では、これになる 、さんけしの小剝 、中人真面玉の首(3)

24,0 211 YYI

たわ目タイプ。∞私服

一見ボーイッシュなホットパンツも、合わせ方次第で萌え要素に。 太ももの魅力が一番発揮されるコーデ



靴のデザインもいろいろ。気分によって変えてもOK。ニーソにはどれでも似合う

ホッ

太もも ジャ

ジャク上半身足元に

もも

86

と3目タイプ。 制服

身長160cm。胸もそこそこあり、自分の体重を気にしている。 性格は見た目の通り、のんびりおっとりしていて包容力があり、 小さなことは気にしない。お花が好きで、観葉植物も育てている



服がたるんでいると 華奢に見えてかわいい! 胸的

大胸

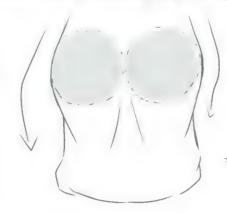
①幅を上さ

服のたるみ

胸の大きさによってラインが変わる

大きい人

胸の大きい人は、正面からみて胸の外側にラインが下りる



ラインはトップから下りてくる



肩と胸から布が下りてくる 胸の下と腰には服の中にすき間ができる



腰の辺りにできるたるみは、 「X」の形が残るように三角形の シワを寄せる

普通の人



ノーマルサイズは、 胸のトップからラインが落ちる



胸が大きいと、体のサイズに服を合わせると 胸がキツくなり、胸の大きさに服のサイズを 合わせると服がプカプカになる



伸縮性の高いTシャツなら 体のサイズに合わせても 着れますが、胸は服に 圧迫され、苦しくなる

ネクタイの結び方



①幅の広いほう を長めに取り、 上に重ね交差 させる



②短いほうの先 に、太いほう を一回巻きつ ける



③輪をつくりな がら交差した 首元へ通し



④上からさっき つくった輪に 通す



結び目はエリに 隠れるが、三角形 ネクタイは2本 重なっている。

2本目は細い

⑤調整して完成 結び目に向かって 若干細みがかる

と3旦タイプ。∞私服

ロングスカート

激しい動きをしない日や、ボディラインを隠したいときは、

ロングスカートを合わせることも。

ロングスカートのときは上半身をコンパクトにしたり、

首・手首・足首が見えると細くスッキリ見える



髪のアクセサリー

アクセサリーの選択ひとつで趣味も表せる







クリップ





形ができていて ゴムで伸び縮み



選択ひとつで 趣味も表せる



入っている針金で 形は自由自在



Aラインに合わせて斜めにつける (Bライン合わせもOK)





バンスクリップ

ワニの歯のような髪留め。バネがしっかりしているので、 多い量の髪でもまとめることができる



髪をまとめたり、飾りつけたりと いろいろできる髪留め







髪を結び、結んだ髪と頭を一緒に挟んでしっかりと留める



髪をひとまとめにし、根元を 金具で留めて髪を飾る

じと目タイプ∞制服

身長147cm表情から、何を考えているかわからないが、単純な性格で動きも結構奇抜。 子供っぽいところがある。趣味はゴスロリで、休日はよく着替えて出かけている。 背が小さいのでカーディガンのソデが余ることも





体操服

体操着は、ポロシャツ(Tシャツ)、ハーフパンツと ジャージを組み合わせる。組み合わせ方は自由



しと目ダイプ。∞私服

ゴスロリ

ゴシック&ロリータの略。中世ヨーロッパ風の ゴシックテイストな服に、フリルやレースを ふんだんに使ったお人形のような洋服

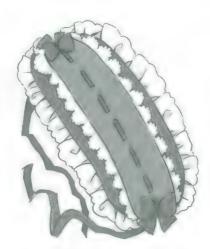


ゴスロリ鉄板パーツ

ヘッドドレス



頭につけるアクセサリー。 布製で柔らかく、レースや フリルがいっぱいついている



上から見ると角丸な長方形



頭の真上よりはやや 前よりに当てて、あごの 下でリポンを結ぶ

コルセット



腰に巻いて細く見せる。 伸縮性はなく、ややキツめ



ブラウスとスカートの上につける。 締め方はファスナーや編み上げがある。

腰が固定されるのでやや動きが制限される

スカート

7



私服でも、いつもオシャレしているわけではありません。家にいるときは、オフモードでかなりラフな格好になります。おでかけモードのときとのギャップがはげしいと、それもまたひとつの個性と言えるでしょう。



かなりこつの

フォーマルモード

お家用私服、お出かけ用私服のほかに、フォーマルな場で着る衣装もあります。 派手になりすぎず、おとなっぽく、女性らしさを出すようにコーディネートします。







フォーマルな服装に合う小物は パールのついたアクセサリーなど



小物を描くポイント

靴

体の動作を左右する重要な靴です。動きやすさを重視するか、 オシャレさを重視するか、キャラクターの性格によって変わってきます。



アクセサリー

アクセサリーはキャラクターを彩るアクセントになります。キャラクターを際立たせることもできるでしょう。



帽子

帽子は丸い頭の上にのせるものです。 しっかり丸いアタリを描き、被る頭の部分を足して形を整えましょう。



カバン

キャラクターが普段どういう動きをするかによって、カバンの形はさまざまに変わります。また、何気ない飾りつけも性格を表すポイントになります。

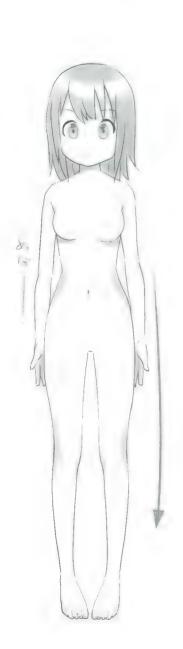




全身のしぐさ

動きの大前提はS字ポーズの微妙なバランス

ただの棒立ちに無表情。一番描きやすいポーズではありますが、 これではキャラクターが何も見えてきません。





立ちポーズでも、きれいな ゆるいS字で姿勢を描こう。 それだけで女の子らしい 美しい所作となる



首を傾げたり 肩を上げたり…



アングルを変えたり…



手にポーズを加えたり…

このように、美しい立ちポーズから始まっていろいろ個性的なポーズに派生することができる

ノーマル



元気!



根暗、おどおど、大人しい



自信がある、スタイル強調

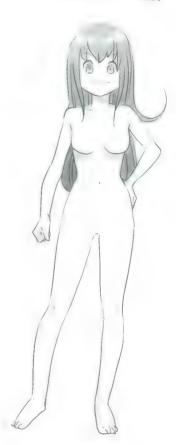


元気!

る



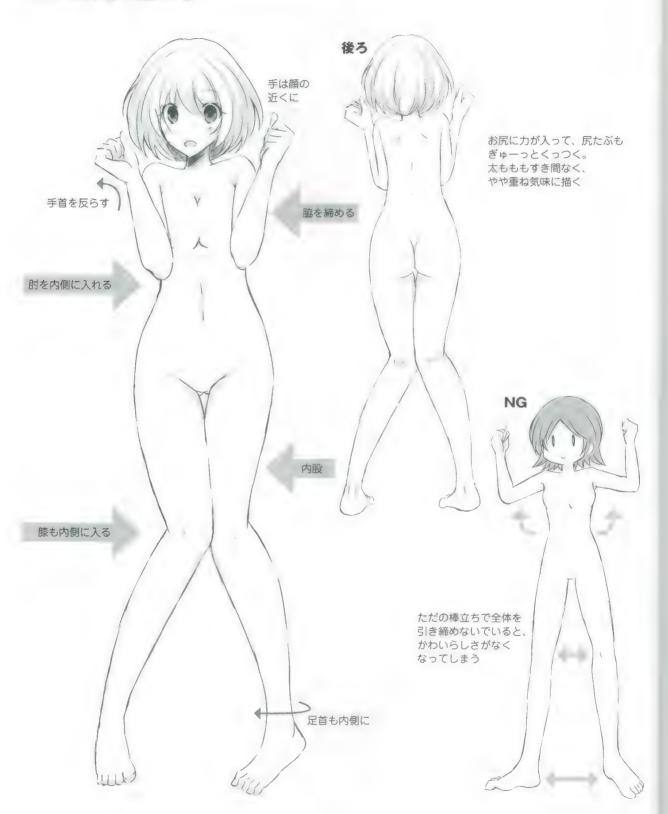
手足の動きが内側に 自信がなく気弱



足をすらっと長く見せる スタイルを強調する

かわいく見せるしぐさのポイント

①力は内側に込める



2

②少し角度を傾ける

、尻たぶも



通常のポーズでは、 単純な立ちポーズに 手をつけただけ



首、肩、腕、手首と4か所をわざと 傾ける。かなり苦しい姿勢だが、 この体が緊張しているポーズこそかわいい



通常の座りポーズ。 これだけでも充分 かわいいが……

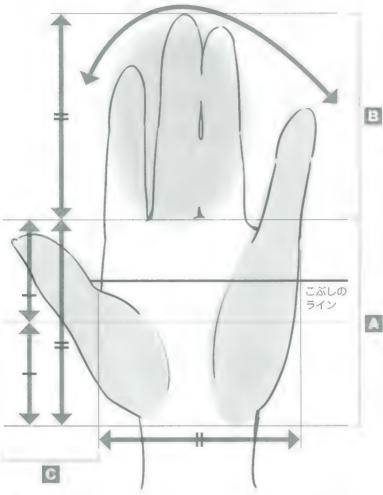


くびれを利用して胴を前に傾けて、 首を傾げるように傾ける。 胸とお尻が強調されて女の子らしさが アップするポーズ

手の構造

手を動かすときは、全体を3つのブロックで分けて考えます。





A 手の平・甲

手を形取るベースになる。 こぶしのラインで曲がる。 水かきがあるので、指が 分かれる位置と手の甲が 曲がる位置は違う。 横幅と縦幅はほぼ同じ大きさ

B 人差し指~小指

指が曲がる箇所は2か所 (こぶしを合わせると3か所)。 だが、萌え手で第一関節が 曲がることはほとんどない。 中指の長さとAの手のひらの 長さはほぼ同じ

C親指

Bとは違う動きをする。 手のひらの真ん中あたりから 指が分かれる。 第一関節と親指が分かれる ところの2か所が曲がる

指のつけ根

手の力を抜くと、手の甲はカーブする。 親指の爪は、外側を向く

手を動かすときは3つのプロックに分けて形を取ると 描きやすい。手の形によってアタリの取り方を変えると良い



ばーは、3つの ブロックに 分けるとかわい らしくなる

ちょきや指先が 特徴のある形は、 ぐ一の塊と 指先で分けると 描きやすくなる

Л

Л

爪

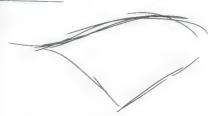
さ

11

104

ぐーのときは ABCで塊を つくると良い

手の描き方



①手首が曲がるように、 手の甲(ひら)のアタリを取る



②こぶしで凹み、第一関節は曲げずに、 第二関節から曲がるように指のかたまりを アタリで取る。指の長さは手の甲(ひら)と 同じ長さになるようにする





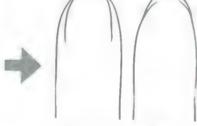
爪

爪のデフォルメ

爪はそのまま全部を描くのではなく、 伸びている爪先を描き、根元はあえてぼかす



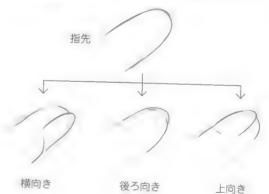
通常の爪



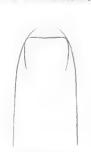
デフォルメ

裏返し

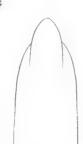
爪を描く場所によって、指の向きがわかりやすくなる



さまざまな爪の形



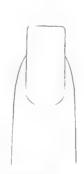
カボチャ爪



とんがり



深爪



四角ネイル





ょきや指先が

数のある形は、

きやすくなる

ーの塊と もで分けると

こなる。 がる。 指が 甲が

じ大きさ

か所 3か所)。

関節が

ごない。 ひらの

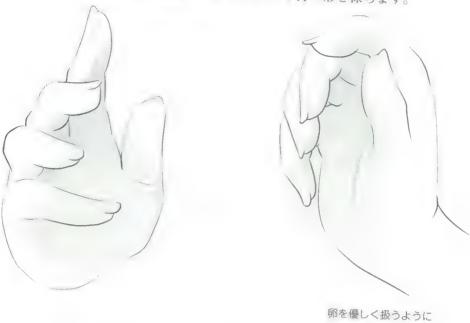
りから

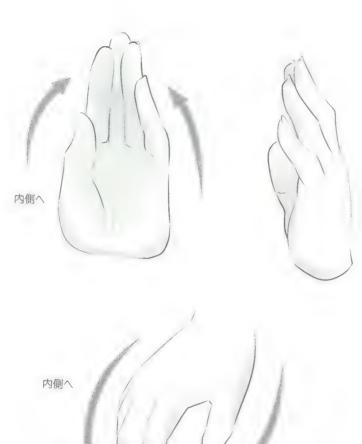
れる 3

105

手の力の入れ方と描くポイント

力を抜いた場合 力を抜いた手のしぐさは柔らかい女性特有のしぐさです。 手を丸く、円形の卵のようなものを持つ形を保ちます。





内側へ



力を入れた場合 力を入れた手のしぐさは元気のある女の子のしぐさです。 指先に力を入れて緊張感のある手を描きます。

内側に

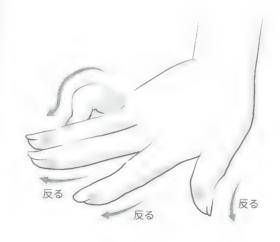














代表的な手の形を描き分けるポイント



広げた手、パーの形です。力が入っているとやや反った形になります。萌えイラストでは、中指と薬指をくっつけて描くのがかわいいとされています。





手のひらを相手に開示することは、相手を受け入れている ことの表れです。会えて嬉しい! という気持ちを描き分 けてみましょう。

バイバイ or こんにちは

- ●手は顔の近く
- ●女性らしく上品に
- ●傾いた首・手首

元気にやっほー!

- 元気よく!
- ●真っすぐ伸びた腕
- ●上がる肩
- 開いた脇腕を解放する

脇を解放することによって、 元気な様子を表現できます

友達に会ってやっほー

- ●大きく広げた手
- ●肘を内側に
- ●手が2つで喜びも2倍に! 脇が開いているので、力が解放 されているところがかわいい



敬礼

- ●曲げた肘
- ●手は目尻の上
- 傾いた首
- ●指はそろえて、手のひらは 相手に向いている
- ●脇が開いているので元気

●胚

手

ピース

は、

れている

を描き分



ポーズの王道、ピースサイン。手を顔に近づけるほど 女の子らしく、かわいいイメージです。ピースは傾けたり 裏返したりさまざまなポーズがつくれます。





ピースは喜びを伝えるしぐさです。どの程度相手に伝えるかで、 手の位置や顔の角度が変わってきます。



E CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH

ノーマル

- かわいくポーズをとる
- ●手は顔の近く
- ひねった体
- ●曲げた腰



- かったかながらも、 元気に伝える
- ●対象物に向かって 伸ばした腕と目線
- ●内側に向いた手首





胸元でピース

- ●控えめに喜びを伝える
- ●照れた表情
- ●手の位置は低め
- ●脇も締めている

ダブルピース

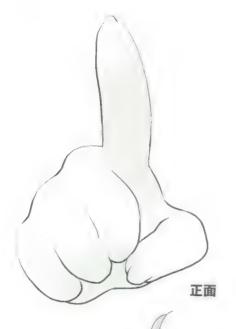
- 喜び2倍!
- ●指先は目元
- ●脇は開くので元気な印象に
- ●脇を締めると指は立つ

手のひらは

りで元気



指差し



基本的にはピースと同じ形で、伸ばした指を 1本減らすだけです。 中指、薬指、小指は同じ動きをするので、 同じ形を大きさを変えて並べます。





横

指先を使うということは、先端まで意識が向いているということ。 指を差した先にはそれぞれの意味があります。

あーっ!見つけた!

- ●驚いた表情
- ●対象物に向けた人差し指
- ●肩が上がる

ん~ (考える)

- ●□元に当てた指
- ●指を当てた側と逆に 首を傾ける
- ●目線は斜め上
- ●脇は締める





- ●傾けた首
- ●手は顔の近く
- ●脇を締める



No1!

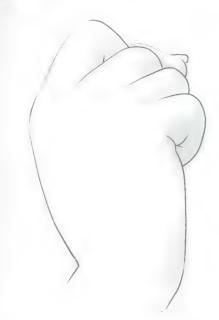
- ●腰に当てた手
- 大きく上に 伸ばした腕
- ●肩が上がる
- ●脇を解放する



握りこぶし

きを

いうこと。



女の子の場合、パンチの目的で握りこぶしをつくることはあまりありませんが、緊張しているときなど、グーのポーズはよく出てきます。指が見えないので、幼いポーズにも見えます。指差しポーズから人差し指を変えるだけで描き換えられます。







ムムゥ

- ●困った表情
- ●内側に構えた腕
- ●所在なさげな握りこぶし



も一つ

- ●恥ずかしがる表情
- ●服のスソを握った手
- ●力の入っている体



- ●元気いっぱい!
- ●突き出したこぶし
- ●引いて構えたこぶし
- ●満面の笑顔





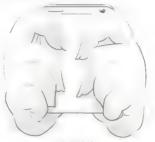
111

手のしぐさを描くポイント

スマートフォンを使う

指先をピンポイントで使うので変化がつけやすいしぐさでもあります。 指先と肩周りなどを、描き分けてあげましょう。





手を拡大

機械苦手

- ●スマフォを両手で持つ
- 操作は親指
- すくんだ肩
- ●機械に慣れてないので、 持ち方もぎこちなくなる



- ●人差し指で操作
- ●困った表情
- うつむいた顔



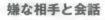


●目線はスマフォのほうを向く

手を拡大

- ●左手を添える
- ●曲げた手首(左手)
- 傾けた首





- ●携帯への距離が遠い
- ●真っすぐ伸ばした腕
- ●嫌そうな表情



~ながら会話

- ■肩で押さえたスマフォ
- ●両手はゲーム機でふさがっている
- ●あさっての目線 気心が知れた相手にはリラックスし て話すことができる



本を読 本の読み

本の位置 自分の心





本を読む

本の読み方で、知性の程度が表せます。



絵本を読むように

- ●両手で握るように持って開く
- ●本に近づけた顔

脇を開くと元気さや子供っぽさを表すことが できる。食い入るように、興味津々な様子

文庫本

- ●スマートに片手で持つ
- ●左は脇を締めて腰にまわす
- ●片手で持つので指はばらばら





- ●両手で丁寧に持つ
 - うつむいた顔
- ◆そろえた指
- ●脇は締まる
- ●上品



本の位置が描き分けのポイントです。 自分の心臓に近いほど大切にしている様子がわかります。



両手で抱える

- ●両手で抱える
- ●クロスした腕
- ●握った手

体に近いので内側に 力を込める



片手

- ●片手で小脇に抱える
- ●もう片手は自由





113

両手で

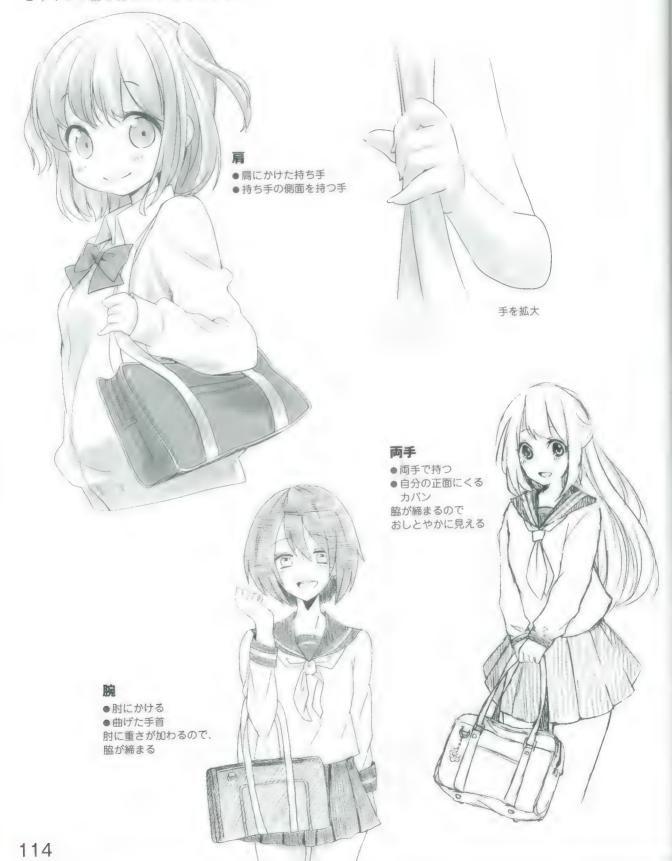
- ●両手で前に持つ
- ●真っすぐ伸びた腕
- ◆そろえた手



36

カバンを持つ

カバンは、重さや形によっても持ち方が変わってきますが、 どうやって脇を締めるかを考えます。



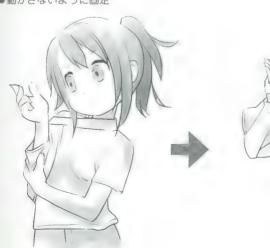
服を脱ぐ

何を重視するかで脱ぎ方が変わります。 脱ぐスピードや性格によって変わってきます。



片方ずつ

- ●洋服やメイクが崩れないことを重視した、丁寧な脱ぎ方
- ●腕はクロスはさせず肩まで脱いで、最後に両手で首を通す
- ●肩まで押し上げる手
- ●脱いでいるほうの肩は上がる
- ●動かさないように固定



片腕ずつ脱ぐ



最後のひと脱ぎ



脱げない

脱ぐことを考えてないので、 髪が引っかかったり、 ボタンをはずし忘れていたり、 腕がひっかかったりと、 うまく脱げない

足のしぐさ

足の構造

足も動くパーツは3つです。3ブロックで考えると動きやすくなります。



靴の描き方

◎ かかと

靴の形はアタリを取るのが難しいので、素足に履かせるように描くと描きやすいです。



横にはみ出して見える



とらえやすくなる





④Bパーツの先端、中央、 それの中間に足の甲に 沿ったラインを引く



⑤足首のところに外側の くるぶしがあり、くるぶし からつま先に向かって ラインを引く



⑥靴底のラインを引く。 上から見るとへちま型に なり、土踏まずの ところでカーブする

地面と接している ところはラインを そろえる



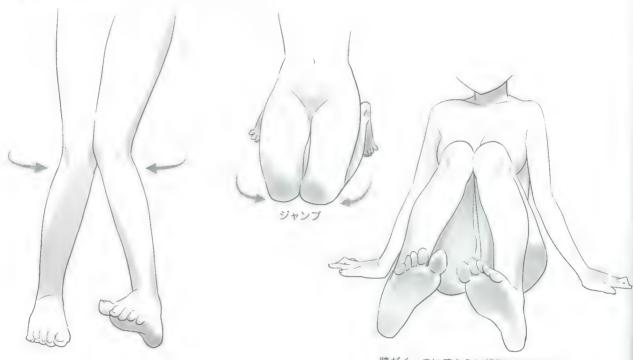
⑦靴底を描き足す

かかとの線は 足の甲の角度に 合わせる

かわいく見せる足のポイント

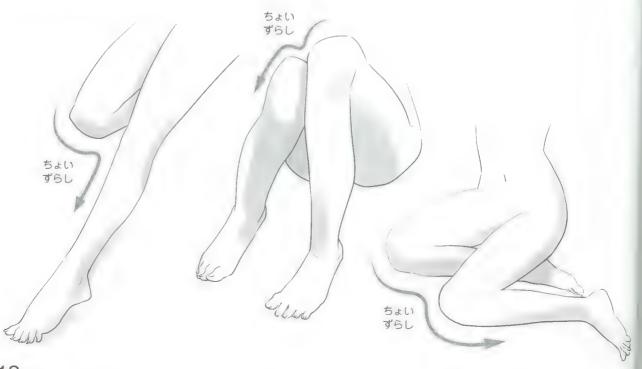
両足をできるだけつけるように描くと女の子っぽくてかわいいです。

膝をくっつける



膝がくっついてさらに親指も近づける。 膝下全体で八を描き、足だけでもうひとつ 小さな八をつくる感じで

ちょいずらしもかわいい!



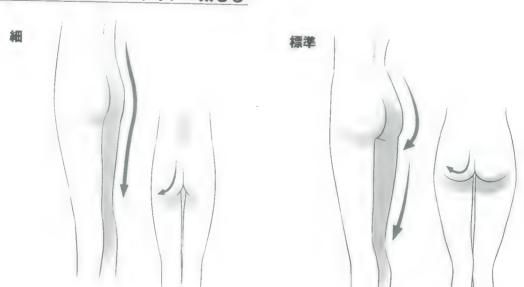
大人っぽく見せる足のポイント

大人っぽく見せるには、足をすらっと長く見せるのが良いでしょう。

つま先立ち



体型によって変わるヒップライン~太もも



いろいろな座り方と描くポイント

地面との接点以外の描き分けは、力を内側に持っていくようにするとかわいらしくなります。

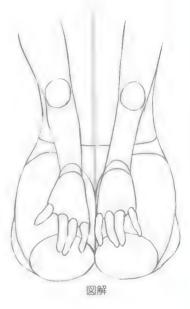




- ●接面はひざ下。ちょこんと座る正座
- ●膝の内側にのせた手
- ●上がった肩
- あごを引くあごを引き、手を内側にひねること









正座横から見た図

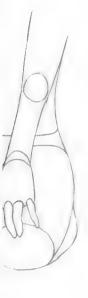
- 腕が届かないので、少しだけ 前屈みになる
- 腕・体・脚で三角形ができる





女の子座り

●正座を崩し、太ももや膝下の側面で体を支える座り方 手をつき、前屈みになることにより、脇も締まる





支える座り方 ,締まる



体育座り

膝を抱えるポーズはいくつかあるが、 もっとも有名なのが体育座り。 脚と身体が近いので、かわいらしさを感じる



ひざを解放する

- ●後ろに傾いた上半身
- ●上半身を支える手
- ●膝は閉じる
- ●上がった肩
- ●内股

力が解放され、リラックスした 状態になる 脚が閉じているのでかわいらし さが残る

足を伸ばす

- ●後ろに傾いた上半身
- ●上半身を支える手
- ●真っすぐ伸ばされた足
- ●足は開きすぎず、自然に 開放感のある、無防備なポーズ





太ももは、内側に閉じる。

膝下は、そろえて横に流すと美しく女性らしく、 開くとかわいらしく子供っぽくなる

脚を自由に動かせるので制限がない。 座り方も豪快になりがちだが、膝を少し内側に寄せたり、 体と脚を近づけることによってかわいらしさが出てくる

足のしぐさを描くポイント

歩く

くなる gが締まる

13°

二脚で気分

歩き方は、そのときの気分が出やすくなります。







走り方は体重によって角度と重心が変わってきます。





がんばれ!

転ぶ



物を取る 目標物までの距離に違いがあるため、身長により取り方が変わってきます。

高いところにあるものを取る

背が高い

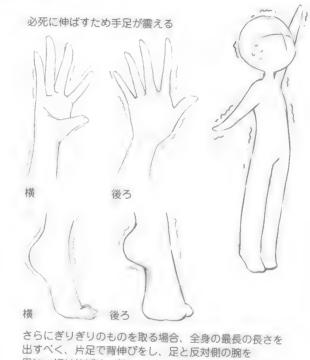
- ●腕を伸ばしても、足元は、かかとがしっかり ついた状態で取ることができる
- ●顔を上げ、目標物を確認できる 両足どっしり構えるとかわいらしくないので、 片足だけかかとを少し浮かせるつもりで膝を曲 げるとかわいらしくなる

背が低い

背が低いので、両足背伸びをして、 やっと届く。両腕を目いっぱい 伸ばして、指先で取る。何とか 目標物を確認できる







思いっ切り伸ばす。首は上を向けないので、目標物を 確認することができず、完全に手探りで取るしかない

しゃがむ

脚を聞くので、無邪気な

子供っぽさが出る

床のものを拾う



きい場合

る重さを支えるため、 こ反り気味になる。 シ下がる。

5ので、重心が定ま ふらふらする。





が出る

丁寧 脇が締まるように、しっかり 膝をついて、体を下ろす。 拾得物の真横で、上半身をひ ねって拾うと、より品の良さ



125

全身のしぐさを描き分けよう

ノーマルタイプ

元気いっぱい! 全身運動

∞ (√e)

ノーマルタイプの女の子はとにかく体全身を使ったしぐさが多い。 常にじっとしていられない、元気いっぱい。 顔の表情と体の動きはリンクしている

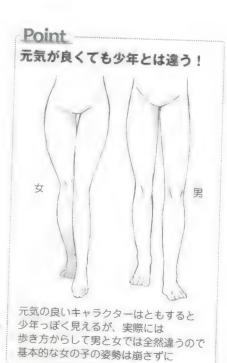


前

126







つり目タイプ

優雅な所作、姿勢やしぐさは綺麗に整っている



つり目タイプは部活で茶道、習い事で日舞をやっているという お嬢様。そのため、姿勢も真っすぐ伸びて、動きにもムダがなく 美しい。緊張感のある姿勢も平気な顔でこなす





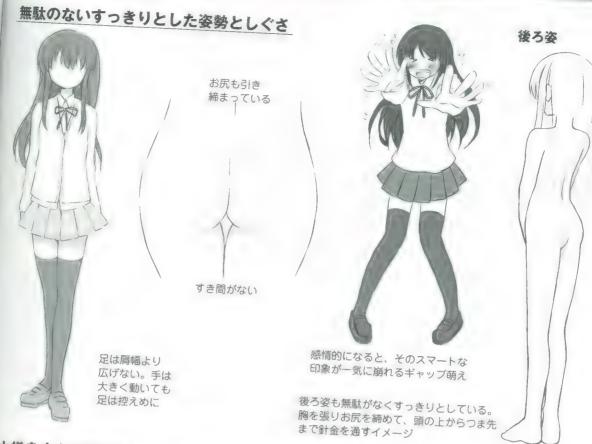
デフォルメ

小

小王手手

デフォルメの特徴… I の字のような一直線の立ちポーズ 強調したパーツ……髪、ヒモネクタイ





小指を立たせて女性らしい手の動き



たわ目タイプ

∞ (< 2

元気いっぱい! でも自信がなくて……

スポーツはできるし、その外見からとてもアクティブに見えて、実際は 内向的で恥ずかしがり屋。そんな彼女の性格はしぐさにも現れており、 基本的におどおどとした動きになっている





デフォルメ



デフォルメの特徴…くの字の体ライン 強調したパーツ……腰



へっぴり腰

自分に自信が持てない子は、つい腰が引けて しまいがち。体の内側に力を込める感じで、 お尻だけを引くように描く





体を反らすのではなく、 胸までは真っすぐで、 お尻だけを引くイメージ



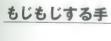
恥ずかしがり屋は自分を できるだけ小さく見せようと するので、肩もぎゅっと すぼめてしまう



後ろ姿でもおどおどしている のが姿勢に表れる。どうしても 腰が引き気味になってしまう



座っているときも同じで、 できるだけ小さくなるように 体の内側へ力が向かう。 引き締めているが、お尻だけは どうしても後ろに下がる









慌てたり、緊張していると 手にも表れる

手を重ねる



と3目タイプ

∞ しくさ

女性らしい優雅で柔らかなしぐさ

とろ目の女の子は、上品で、一番おしとやかな動きをする。 その動きは機敏ではないものの柔らかく、思わず肩の力を 抜きたくなるような微笑ましいものが多い



女

一も含す柔



女性らしい手のしぐさ

カップも…

×



もう片方の手を添える

ようにすると女性らしい



普段は小さく、動くときは小さいなりにせいいっぱい

背が低いので動きも小さくなりがち、また無表情なのと相まって ぼーっと立っていると感情も読み取りづらい。手足は短い分、 動くときはしっかり伸ばして全身で動く



けいいっぱい





小動物のような所作

背の低い子は小動物のようなしぐさが大変似合います。ネコ、ウサギ、 ハムスターなど身近な動物に例えてポーズを考えていきます。



大きな動きをするときは 手足をしっかり伸ばす



小動物のかわいいと思った しぐさを参考にポーズを 組み立てる。女の子は体が 柔らかいので丸くなることもできる





後ろ姿



凹凸が少なく、無表情な 立ち方。背の低い子は なで肩であることが多い

小さめの手を描く

背の低い子は手も小さい場合が多い。 他のキャラクターよりもやや小さな手で差別化する



手が小さいので ものを持つときも 両手にすると かわいい



シチュエーション

キャラクターのしぐさまで描けるようになったら、1つのシチュエーションで複数ポーズを描いてみま しょう。1枚の絵の中でキャラの個性がしっかり出せるように、どのキャラがどう動いて、それによっ て誰がどういう反応をするか考えながら、生き生きとしたキャラクターを描いてみてください。

ぎゅーっと抱きつき

各キャラクターの特徴







抱きついた勢いで →四つん這い 体勢を崩さず 動じない →体育座り 抱きつかれて 姿勢を崩した →女の子座り



よっ

勢いで い

パジャマパーティー 各キャラクターの特徴

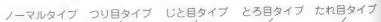




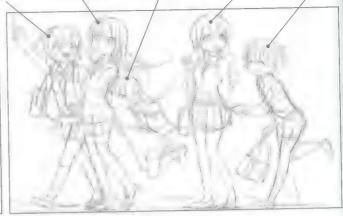




登下校 各キャラクターの特徴







ラフのシチュエーションについて

じと目の女の子は奇抜な動きをするので、全身でつり目の子に飛びつく→

前のふたりは今日のお昼について元気に話していたが→

じと目の子に後ろから飛びつかれて体を縮めて驚く→

じと目の子に後ろから飛びつかれて196で間やくた。 とろ目の女の子は見守るタイプなので3人の後ろから一緒に歩いていたら→ とろ目の女の子は見守るタイプなので3人の後ろから一緒に歩いていたら→ ・・・・・という状況になっている

泣き虫なたれ目ちゃんが遅刻して走って追いかけてく

カバンを持っていない手の動き







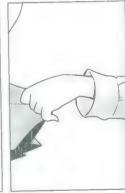
つり目タイプ



じと目タイプ



とろ目タイプ



たれ目タイプ

カバンの持ち方



ノーマルタイプ



つり目タイプ



じと目タイプ



とろ目タイプ



たれ目タイプ

5人の手の動きを見るだけでも、 5つの個性がよく表れている

たれ目タイプ

オリジナルイラストを描くときには、まず キャラクター設定を考えると、イラストに深 みが増します。2人の関係性によって、どの ようなキャラクターに描き分けていけばいい のか、作例とともに見ていきましょう。



オリジナルキャラクターの描き方

キャラクターをつくる要素

キャラクターをつくる際に必要なのが、

性別、年齢、顔 (表情)、身長、服装といった容姿のほかに、性格や 職業など中身の設定です。特に、性格がキャラクターの動きに大きく 関係してきます。

こんな髪型の子がいいな、こんな表情やしぐさはかわいいと思う、ツンデレっていいよね、など、自分の思いつきやすいものからふくらませていきます。このとき、ただ頭の中で考えるだけではなく、紙に描いたりして"イメージ"することがとても大事です。

どんな表情をするのか? 髪の毛の長さは? 年齢はいくつ?

どんな動きをするかな? 何が好き? 何が嫌い?

あだなや口調や癖などを考えてもよいでしょう。

これらの要素、実はどこから考えても OK なんです!

そして、最短距離でつくろうとせず、足したり引いたりこねくりまわ すことによって、必要なものが厳選されていきます。



弱点をつくる

性格を決めるときに重要なのが「弱点をつくる」ということ。 弱点をつくることで、絵の中のキャラクターの人間味が増します。





ギャップをつくる

より魅力的なキャラクターをつくるには、ギャップをつくることが効果的です。

例えば、「成績優秀なお堅い委員長タイプ」という設定に、「よく忘れ物をして先生に怒られている。実は朝も自分で起きられずに、いつも弟に起こしてもらっている」なんて意外な設定をつけ加えると、身近に感じ、ギャップが生まれます。

そしてそのギャップは、キャラクターの魅力を引き出すとともに、キャラクターをとても動かしやすくします。 ここで大事なのは、高い位置から低い位置へ降りてくること。「いつも忘れものをして、寝坊している子』に「学校では成績優秀でお堅い委員長をしている」という設定をつけても、かわいらしさはあまり感じられませんね。 「いつも忘れ物をして、寝坊している子」には、「実は誰にも負けない特技がある」といったように、得意不得意のバランスを取ってあげると良いと思います。

差を出す

2人以上のキャラクターを描き分ける際に気をつけたいのが、「キャラクター の間に差を出す」ということ。

見た目で差をつける理由は、まず、2人を区別しやすくなる。ということがあります。また、生物学的に人は自分と似てないものに惹かれるので、容姿に差を出すことによりお互いを補い合うことができます。それはお互いが惹かれる理由にもなります。

見た日で差を出す一番簡単な方法は「シルエットに特徴をつける」ことです。 キャラクターをすべて黒で塗りつぶしても、特徴があれば誰だかわかります。 そのキャラクターを表す記号のようなものです。そして、シルエットに一番 出やすいのが、髪型と服装。帽子やアクセサリーなど小物を持っていれば、 さらに変化や特徴をつけることができます。

性格では、お互いが持っていないものを与えることにより、憧れる対象になります。

また、生活習慣や考え方など、価値観に似たような面を持たせるとよいです。 相手に合わせるストレスがないので、無理なく一緒にいられます。

好きな相手とは同調したくなるので、仲の良い子にはおそろいの物を持たせ てあげてもよいでしょう。

見た日は凸凹コンビ、だけど考え方や価値観は似ている、なんて2人も素敵です。





状況をつくる

性格が決まるとキャラクターを動かしやすくなります。

「こんなとき、このキャラクターたちはどんな行動をとるのかな?」といったように、

キャラクターが絡む状況をつくり出し、イメージします。例えば、

「今回の5人がそろって登下校するとしたら……まずノーマルタイプ の子は元気に先頭を歩くだろうな、大人しいつり目タイプの子と仲良

く話しながら。じと目タイプは奇抜な動きをするから、つり目タイプにアタックしちゃおう。とろ目タイプは、面倒見が良いからみんなの後ろを見守りながら歩いてそう。そしていつも困っているたれ目の子は、遅刻しそうに泣きながら走って追いかけてきそう……」

というように、キャラクターを動かし、より深く掘り下げていってあげましょう。

次の 146 ページからマンガ家を志ざす 4 人の、それぞれテーマに沿った キャラクターのつくり方を紹介します。





外見設定

私は作品をつくるとき、何よりも最初にキャラの見た目を考えるのですが、複数のキャラを描くときは、とにかく被らないようにします。髪の長さ、色、質、目の形など、そのキャラの持つイメージを際立たせたいからです。

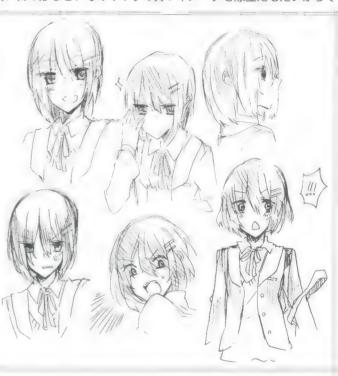


●プロフィール

柊 美月 (ひいらぎ みつき)

12月20日生まれ 身長156cm 体重43kg

- 中学二年生
- ・クール
- 落ち着いている
- ・勉強も運動も優秀
- ・基本無口
- ・たまに変なTシャ ツを着ている





●プロフィール

朝比奈 心音 (あさひな ここね)

5月6日生まれ 身長 154cm 体重 42kg

- •中学2年生
- ・明るく元気
- ・ちょっとドジ
- ・勉強は普通
- ・運動は苦手
- ・家庭科と音楽が得意
- ・裏表ない性格
- ・友達が多い



ので の長さ、 す。 2人は幼馴染でもあり親友でもある。 心音は美月のひとりでなんでもできるところに憧れていて、 美月は心音の誰とでも仲良くできるところに憧れている。





一性格設定

性格は後づけです。この見た目ならこういう性格かな~と考えていきます。 例えばポニーテールの子の場合は、なんで髪を結んでるのだろう→邪魔だから?→だったらこの子はよく動き回る子なのかな?→よく動くのなら元気な、積極的

な子なのかな?

という具合で連想していきます。

その後見た目と性格がズレているように 感じれば、その都度見た目を変えたりもし ますが……大きく変わることは少ないです。 そうしていろいろ考えつつキャラをつく ります。

プラスアルファ

シャッラに個性を持たせたいと思ったときはこんな見た目なのにこうなの!? と逆に考えつかないような趣味などを持たせることが多いです (お嬢様な見た目なのに空手が得意とか)。ギャップを持たせると"どこにでもいるごく普通の女子高生"ではなくなるような気がします。

あと、弱点を考えるととても動かしやすくなります。この弱点にギャップをつけても個性が出ると思います (クールでかっこいい女の子がお化けが苦手とか)。



イメージデザイン

ーキャラクターをつくる前に2人の声のイメージを考えてみました。普段はとりあえず何種類か頭で考えて好きな TV を見ながらスケッチブックに落書きして、外見デザイン→性格設定の順で考えています。今回は声→性格→外見デザインでした。他には2人の性格を真逆にするためにはどうするかという事も意識しました。



吉村 梅乃 (よしむら うめの)

吉村家長女(姉)

- ・裁縫、家事が得意
- ・休日はお菓子づくり
- ・しっかり者で心配性
- ・妹をすごく大事にし ている
- ・虫が苦手



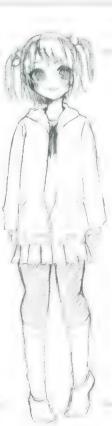
The same with the same of the

●プロフィール

吉村 桜乃 (よしむら おうの)

吉村家次女(妹)

- ・姉の真似が好き
- ・おませさん
- ・頑固
- 虫が好き
- クマが好き
- ・きぐるみが苦手 (中の人を想像して しまう)



。普段はと 書きして、 ザインで 識しました。 **性格設定**

どうしても似たような性格になってしまうときは、自分が嫌いな、苦手な性格を入れるとキャラクターにリアリティが出ます。自分で考えた子はどうしても自分の好きな要素を詰め込んでしまうので、嫌いな性格、趣味じゃない要素をキャラに足して、でもこうしたらかわいいんじゃないかなと考えてます。嫌いな要素ばっか詰めているとなかなかキャラを愛せませんが、描いていくうちに愛着が湧きます!





今回のイラストは、妹が憧れの姉に 近づくために頑張っているということを意 識しました。 桜乃は早く姉のようになりた いので、自分でできることは自分でやっ

シチュエーションを考える

いので、自分でできることは自分でやっています。きっと上手く髪が結わけなくて 苛々しながらも、自分で結わけたら姉に近づけるんじゃないかと思いながらきっと毎日身支度をしてるのだろう、と思いながら 描きました。

姉に関しては、妹が自分を意識しながら 頑張っているんだなっていうのは気づいて います。世話好きなので妹の身支度を手伝 いたいけど本人はそれを嫌がるので、手を 出せずに横で心配しながら見守ってる姿を 意識しました。結局手伝いたくて、桜乃に 手伝おうかと声をかけるのですが、即答で 断られます(笑)。





THEME 百合(女の子同士の恋愛)

イメージデザイン

私はキャラデザをする際、こういうのは自分的には萌える! という シチュエーションや容姿、設定を、紙に文やら絵でメモ程度に描き出していっ て、それを元にデザインしています。

今回頂いたテーマが"百合"だったので、ただの先輩後輩と恋愛対象の違い に気をつけて描きました。

●プロフィール

立花 果澄 (たちばなかすみ)

17歳の高校3年生 8月31日生まれ乙女座

血液型:B型 身長: 150cm 体重: 45kg 一人称:私

家族構成:両親、兄 あだ名: 立花さん、

部活: クッキング部部長

趣味:料理すること(洋菓子が得意)

・マイペース、鈍感、真面目

勉強できるが運動オンチ

・気を遣うのが苦手なので基本ぼっち

・隠し事が嫌い

・率直な意見を言ってよく人と対立

・一度信頼したら素直に信じる



●プロフィール

双葉みすぐ (ふたばみすず)

年齢:15歳の高校1年生 6月2日生まれ双子座

血液型:AB型 身長: 165cm(5cm ヒール含む)

体重:50kg

家族構成:両親、妹2人、弟

(実家は喫茶店)

あだ名: 双葉、ふーちゃん (果澄からは)双葉さん

部活:帰宅部

和やかでマイナスイオン出ている

いざというときは頼りになる

・思いやりがあって人気者

・誰にでもタメロ

・実は疑い深く傷つきやすい



という していっ

段の違い

【果澄がみすべに惹かれた理由】 自分がつくった料理を、いつも幸せそうにおいしいと言って食べてくれる姿や、 なにより、率直な事を言っても今までの人とは違ってちゃんと受け入れてくれる。 【みすべが果澄に惹かれた理由】 誰に対しても変わらない態度と、素直で芯の強いところ。









ラ キャラの差をつける

ちなみに今回は、私が天然癖毛×真面目直毛が好きなのでそれを描こうと思ったのと、双葉って名前可愛いよなぁ、双葉みたいな髪型にしても可愛いよなぁ……というのから始まりました。それから、葉ときたら相手は花とか果実だな、年齢、身長などいろいろ差をつけよう等々の要素も足していきました。とにかく萌えるものをどんどん足していってあとから引き算って感じです。

煮かれた理由

図葉と花ちゃん(果澄)は自分に持っていないものを相手が持っていて、お互いの間だけである特別なものもあって、パズルのピースがパチンっとハマったときのような恋の落ち方やスッキリ感のある恋をしてほしいな~と思ったので凸凹をつくっていきました(身長差や性格の違い)。

あとはギャップ萌えです。花ちゃんもただ真面目なだけでなく胸が小さいことや背が低いことを気にしていたり、双葉も見た目や性格の明るさに反して悩み事など弱みがあったり。また、花ちゃんはクッキング部の部長なので(部員もほぼ幽霊部員なので)放課後や休み時間、部室に行って花ちゃんのつくったごはんやおやつを2人で食べてラブラブな時間を過ごしているという設定も考えました。他にも、双葉ちゃんの実家が喫茶店で、食べることが好きになったとか、そこで花ちゃんがバイト始めるとか……妄想でけっこう広がります!



キャラの設定を決める

まず、テーマに沿ったキャラクターの、主な性格の設定を決めます。 今回のテーマは「部活の先輩後輩」で、自分は野球が好きということもあ





●プロフィール

暁月あやね (あかつきあやね) 15 歳 高校 1 年生 女子野球部マネージャー

- ・ 高校入学時、学校内で 迷っていたところを美幸 に助けられ、それ以来美 幸を慕っている
- ・元気だけが取り柄とよ く言われる



外見のデザイン

めます。 ともあ

した。

ここで個人的に重要視するのは、キャラクターの目つきです。目つきで、キャラクターの性格の方向性がはっきりわかるように描き分けます。例えば、元気な子であればつり目気味に描いたり、大人しい子であれば、たれ目気味に。他にも、気の強いタイプやしっかり者タイプはつり目気味に、ドジっ子タイプ やお姉さんタイプはたれ目気味に描くと、よりそれっぽく見えます。 先輩は、クールなタイプですので、つり目気味にデザインし、後輩は元気タイプではありますが、幼さを出すためにたれ目にデザインしています。

そして2番目に決めることが髪型です。先輩の場合、つり目で少し女の子らしさに欠けるところがあったので、髪は長めにデザインしてみました。普段は下ろしていますが、部活になると髪を結ぶ、という設定にしています。後輩の場合、動きやすさと子供っぽさを重視したため、ツインテールになりました。後輩に関しては、常に結んだままです。アホ毛も特徴の一つです。



服装のデザイン

今回は部活というテーマなので、制服とジャージ、(野球部なので)ユニフォームのデザインをしてみました。統一性がある服装の場合は、着こなし方でキャラクターの個性を出すようにしています。

シチュエーションを考える

デザインしたキャラクターをより魅力的に描くために、シチュエーションを考えます。主将とマネージャーという上下関係が表れる場面や、友達のように仲良しな場面など、キャラの性格が見えるようなシチュエーションを考えることで、キャライメージを固めていきます。ここで考えたシチュエーションを、漫画の1場面に使ったり、イラストにしたりします。セリフなども一緒に考えると、イメージも湧きやすくなります。

以上のような手順でキャラクターデザインをしています。



キャラクターの描き分けのまとめ

オリジナルキャラクターを複数人つくる場合は、それぞれのキャラクターを比較しながら個性をつくり上げていく方法が簡単です。また、つくるキャラクターの人数が違ったり、キャラ同士の関係性でも変化が出てきます。

2人キャラクター

2人キャラクターをつくる場合、一番簡単なのは並列にキャラクターを配置することです。 どちらが主役になってもいいように、強烈な個性をつくり上げます。

0-0

並列の場合

2人を比較しながら描いていく

比較するもの

・性格

・表情 (顔に出る あまり出ない)

- 服装
- 髪型
- 配色
- ・スタイル
- ・好きな小物

全部真逆じゃなくていい

2人の場合は 基本的に2人を 比較しつつ、真反対の キャラをつくり上げるのが 一番わかりやすくて やりやすいです。 ただし、すべて反対に すればいいわけではなくて、 共通の何かを つくる必要があります。

- ・2人の関係性
- ・ 共通の目標
- 共通の趣味など

直列の場合

また、どちらかを主役キャラ、 もう片方をサブキャラと する2人キャラクターも います。 メインは言うまでもなく

メインは言うまでもなく、 サブも目立ちすぎず、でも 見ている人に受け入れられる 魅力をつくらなければいけません。



サブ

メインより 目立ちすぎない すごすぎない メインの協力役 友達 ていす。

のが

くて、

系性 票 味 など

り ぎない ない 協力役

3人キャラクター



並列の場合

3人キャラクターの場合は 2人の応用編になります。 まず並列の場合は、 3人ぞれぞれの個性が 浮き出るように 3人を比較しながらキャラクターを 設定していきます。

ただし、この場合も3人に 共通する何かが必要です。

- 同じ夢がある
- ・同じ秘密を持っている
- ・同じ部活、コミュニティにいる
- ……などなど。







直列のち並列の場合

または、主役ひとりを中心とした、それぞれ2人、2人のグループがつながって3人グループになることもあります。 主役と残り2人との関係性を考えます。



4人以上の場合

0-0

0 - 0

並列の場合 (例)同じ冒険パーティ





4人以上のキャラクターを つくるときにわかりやすく印象に 残るのは、グループ内で さらにグループをつくることです。 4人だったらコンビ2組という ように分けます。このグループに ついては、共通の何かがある グループがベストです。

共通の何か…

- ・単純に仲良し
- ・性格が似ている者同士
- ・お姉さん組と元気組
- ・学年が違う (1年コンビ、2年コンビ) などなど……

こうやってグループ内グループを つくることで、そのキャラクターの ポジションが確立できます。 また、個人一人ひとりを覚える よりも、グループで見せていくほう が強い印象を与えられます。

0+0+0+0

(例) 学園モノ



A ドジっ子タイプ



B優等生タイプ



Cツッコミタイプ



D 超天然タイプ

もうひとつの方法は、こちらはもっと単純で、とにかく今までの キャラクターにない要素を持つキャラクターを追加していく、という方法です。 長期連載のマンガやアニメでよく使われる手法ですが、A,B,C にない要素を もっているキャラが新キャラ D として登場します。今までにないキャラなので、 新鮮で魅力的なキャラクターに見えます。

この要領で、どんどんキャラクターは増やしていくことができます。

また です。 パに

を -の

まう



擬人化キャラクターの描き方

擬人化のキャラクターのつくり方

本書11~16ページは、カラーイラストの作例として、「擬人化キャラクター」をテーマにしました。 「擬人化」とは、なにか人間以外のものに性格や外見をつくってキャラクター化することです。

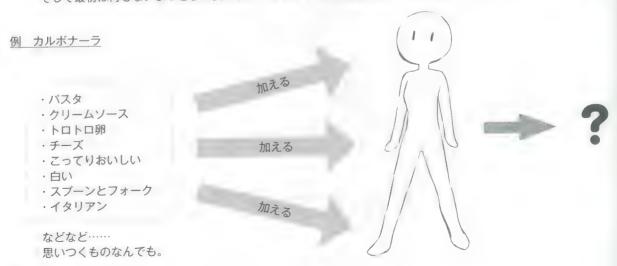
擬人化とはなにかを知ろう

擬人化とは、その設定したものをモチーフに使ったキャラクターのことではなく、そのモチーフそれ自体をキャラクター化することです。擬人化のモチーフになるものは、本書では「食べ物・料理」としましたが、想像力さえあれば機械、有機物、無機物、なんでもできます。



フ モチーフを決める

それでは実際に擬人化キャラクターを描いてみましょう。 まずは何を擬人化するか決めましょう。決まったら、そのモチーフについて持っているイメージを書いていきます。 そして最初は何もないまっさらの女の子に、少しずつその要素を加えていきましょう。



目・髪型・表情を決める



【目】 とろーりとおいしい イメージを出すために とろ目の女の子に。

本をキャ

息像力さ

E模様

その形、

)要素

ます。

きます。



(髪型) 髪をパスタに 見立てます。なので ブロンドの超ロングヘア。 ゆるーいウェーブは 盛りつけた状態です。

【表情】 料理は「おいしい!」 というイメージを出すために、 女の子も美味しそうな表情を させます。やはり笑顔で カメラ目線が似合います。 とろりのイメージで 胸も大きめで。



服を決める

擬人化は洋服が大事です。見た目のイメー ジをそのまま衣装に盛り込んでいきます。



ピンクのリボンは パンチェッタ (ベーコン)

崩す前の半熟卵をイ メージした帽子

髪についているパールは パルメザンチーズ

クリームソースをイメージした 白いふわふわドレス

黒い水玉は 黒コショウの代わり

ポーズを決める

最後にポーズを決めます。 髪をパスタのように広げたかったので 座りポーズにしました。



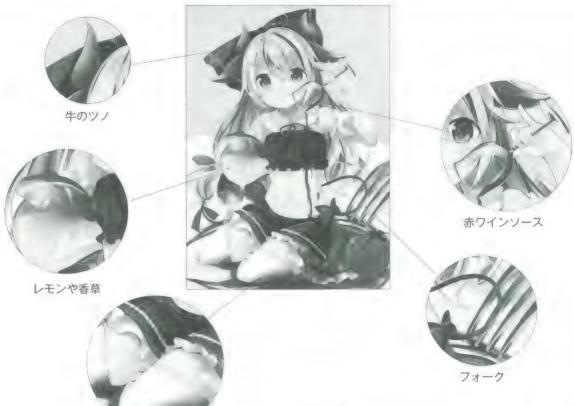
このように擬人化はやってみると意外と簡単です! それでは次の160ページから、絵師のいろいろな「擬人化」キャラクターを見ていきましょう。

159

[タイトル] Main dish

[テーマ] レアステーキ

[イラストレーター] 玉之けだま



テーマ・構図

ちょっとおしゃれなレストランで出てきたメニューを イメージしています。 クレソンやレモン、おしゃれに掛けられたソースなど。

ソースがからまって……

食べ物を擬人化すると、大体お菓子やフルーツなどを 想像していたので、今回は趣向を変えて肉々しい題材 にしました。

自分の中でも今までと違うチャレンジが出来たので とっても楽しかったです!

調べ物をしているときはお腹が空いて本当に辛かったですが、いい思い出です。



ワンポイント講座

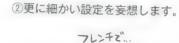
個人的な擬人化イラストのレシピ

~今回のイラストができるまで~ ^^^^^

イラストを描き始める前の準備編になります。

イメージをしっかりつくると、イラストの情報量や完成度にも影響が出ますし、なによりも楽しい時間になります。旅行やイベントは計画段階が一番楽しかったりしますよね。イラストもイメージを妄想している時間が一番わくわくするので、個人的なイメージのつくり方を書かせて頂きます。

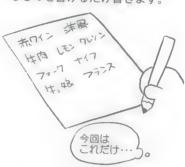
①今食べたいものをイメージします。



③その料理名をもとに、連想できるものを書けるだけ書きます。







④ピックアップしたものを拾いながら イメージラフを描きます。

お皿に牛っ娘が座っていて ワインを片手にちょっぴり エッチな絵にしよう



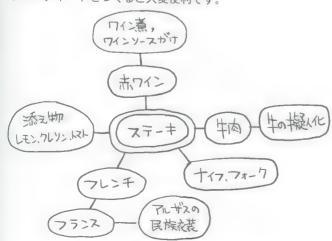
⑤ラフをもとに、更なるイメージを インターネット等を使って固めていきます。



食べ物のケース
・材料
・産地
・歴史
・合うドリンク
・食器
などなど調べると使える
材料がどんどん出てきます

Version of the second

イメージをふくらませる際、フローチャートをつくると大変便利です。





[タイトル] ティータイムにしよう!

[テーマ] ザッハトルテ

[イラストレーター] こはら深尋



メイド服



180



生クリーム



チョコレートでコー ティングされたスカート



スプーン

テーマ・棚図

題材:ザッハトルテ

性格:プライドが高くキツいところがあるが、気に入ってくれた人には甘い。おっちょこちょいな面がある。表情がころころ変わる。実は泣き虫。いつも大きいスプーンを持ち歩いている。ティータイムが大好きでお茶の時間が近くなるとソワソワし始める。紅茶に砂糖を入れると文句を言いながらかき混ぜてくれる。

キャラクターについて:

歴史のあるチョコレートケーキとザッハトルテを出してく れるカフェのメイドさんというイメージでデザインしまし た。

小さいけどしっかりとしていてかわいらしく! エプロンの生クリームはとろりと流れています。無糖です。生クリームにミントの葉を添えて出してくれるところがあったのでそれも入れました。頭の飾りは紙ナプキンとレースペーパーがモチーフです。あんずジャム要素はスカートの中にあります。

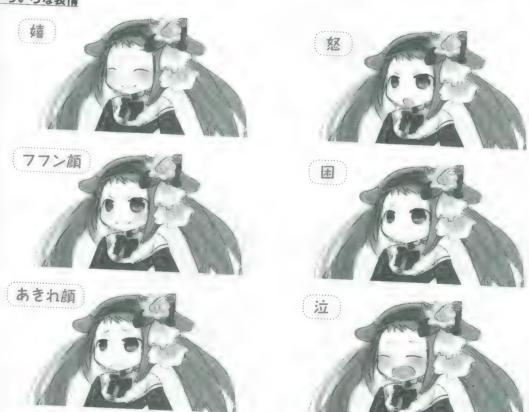
* ぱんつの色があんず色という設定



ワンポイント講座



いろいろな表情



<u>ರಕ್ಷಕ</u>

モチーフにする素材のどの特徴を残していこうか考えるのがとても楽しいです。 同じものの擬人化でも、残す特徴を変えればいろんなデザインの子が生まれます。まずは身近にある好きなものの擬人化からトライしてみてください!



[タイトル] 夢の冠

[テーマ] ガレット・アフォガート [イラストレーター] 南雲ウリ



●ガレットとは フランスの焼き菓子。 バイ生地にアーモン ドクリームを詰めて 焼いたもの。



●アフォガートとは バニラアイスにエスプ レッソをかけて食べる デザート。



スプーン



王様のお菓子を 意味する王冠



アイスとエスプレッソの 白黒をスカートに。



フランスの お菓子なの ヨーロッパ の王子様の ような服



没ラフたち





[=7]

漫画の表紙もしくはコマの一部のようなイラストにしようかなあと服のデザインも見える構図を探していました。細かく描き込むと気力が持たないので(笑)シルエットを取り、すぐに線画に入ります。

簡単な構図なので心理描写的なものを入れられたらと思い、王冠の子(ガレット)の目線をこちら側から見て左上にし、「想像をしている」といった意味を持たせたり、その目線の先にガレットの「想像していること」を描いてみました。「もしかしてこの子が好きで、王冠をかぶせたいのでは?!」

なんてガレット・デ・ロワのことを調べた方に想像してもらえたら嬉しいです!

【キャラデザ】

「食べ物擬人化」といったらやりやすいのはお菓子かなと、好きなアフォガートと元気そうなフルーツタルトお姫様みたいな子がいるなら王様がほしいな……と。

ガレット・デ・ロワの3人に絞り、服をお菓子のイメージで描くのかそのままフルーツや生クリーム、見た目そのままのモノが服にのっかっているような子を描くかすごく悩んでいました……がその「お菓子のイメージ」の子をデザインしてみました。



【ガレットについて】

ッソの

スタッチを

ま

見

ガレット・デ・ロワは王様のお菓子の意。紙の王冠がとてもかわいらしいです。フェーヴが当たった者は幸運が1年間続くと言われているそうな……。王様になった人は王冠をかぶり、好きな人を王妃として選ぶことができるということから、この子はアフォガートを選びたいけど……なんて考えてしまいます。ガレットを分けるとき「貧しい人のために」という意味でひと切れ残すそうです。きっと優しい子、優しい王様、でも女の子でキャラクター化しよう……と、いろんな想像をしながら品のある男の子みたいな女の子にしました。服も派手すぎないように……と考え一生食べ物に困らないように、という意味を持たせたかったので、完成前にはフォークを銀の匙にしています。

【アフォガートについて】

アフォガートはアイスやジェラートにエスプレッソをかけて食べるのが一般的だけど他にキャラメルミルク、紅茶とかける飲み物はさまざま。でも擬人化するならコーヒーかな……とバニラの甘さと冷たさコーヒーのほろ苦さと温かさを性格に表せられたらと思い、味に品もあるので、外見はふんわり落ち着いたかわいらしいお嬢様という感じです。生クリームを下に上にジェラート、その上からエスプレッソというイメージでシルエットを取り、甘さのほうが強いので服の形や表情でバニラの子供っぽさを、コーヒーの色で少し落ち着かせてみました。背伸びしている(つもりの)女の子。透明なグラスに入れるとかわいいかも……。

【おまけ:タルトについて】

もう派手。派手にしよう。この子はすごく元気だ! ちょっとおてんば娘みたいなところあるんじゃないかな……と。動きやすそうな、動いたら可愛いかもと思える服を考えていました。残念ながら彼女の出番はラフで終わりましたが……。

タイトル」吃吧。

テーマ」点心

[イラストレーター] **HY**



褐色肌としたたる汗



桃をイメージしたピンクの髪



豊満な胸



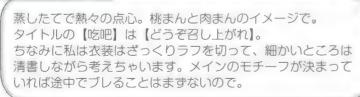
蒸し器



チャイナドレス



桃まん





ワンポイント講座

□ デザインのポイントと描き分け 占

キャラクターを複数デザインするときの個人的なポイントをいくつか紹介します。



1つ目は、先程もチラと描きましたが、最初はモチーフを 決めてデザインするのがわかりやすくて良いです。

私は良くデフォルメ (以下 SD) を用いてデザインするので すが、なぜ SD 化するのかというと、【何を目立たせたいの か】が良くわかるからです。SD というのはその名の通り 簡略化を意味しています。

つまり1つ・ないし2つ自分でこれ! というアイテムを 決めて、それを記号化して全面に押し出せばいいわけです。 今回の桃まんちゃん(以下桃ちゃん)に関しては【桃の髪 飾り】と中華娘らしい【袖】ですね。

しかしこれも多ければいいというものでもありません。特 徴が多くなればなるほど情報は増え、一体何をアピールし たいのかが見ている側に伝わりにくくなるからです。



2つ目は【シルエット】です。

これは複数デザインの上で、私が特に大事にしていること です。

恐らく普段私たちが目にしている有名キャラクター達は、 真っ黒に塗りつぶしても大体が形だけで誰なのかわかると 思います(この場合もSDは特徴がハッキリとわかるので オススメ)。

肉まんちゃん(以下お肉ちゃん)のシルエットで一番特徴 的なのは、【頭のアンテナ】と【リボン】です。

もうこれだけで少なくとも桃ちゃんとは明らかに違います よね? 桃ちゃんの【袖】もここで生きてきます。それに シルエットだけで誰か見分けられたら、格好良くないです か?



ピンクの髪

最後は【イメージカラー】

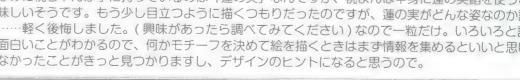
ここで大事なのは色を塗る際にキャラクターごとのイメージカラーを決 めておくことです(プ●キュアがわかり易いかと)。でも、塗りながら 決めたい……まだ決まらない……というときもあると思うのですが、そ ういうときは【明暗・コントラスト】だけでも気をつけながら塗るとい いと思います。モノクロに置き換えるとわかり易くてオススメです。 今回はキャラクターは2人なので、色分け方法は【白と黒】 【寒色・暖色】 などいろいろありますが、お肉ちゃんの肌を褐色にするだけで簡単に差 別化ができちゃいました。褐色肌、可愛いですよね。



ひとこと

桃まんはわかりやすくモチーフを用いてデザインし、肉まんはキャ ラクターの肌や身体を使っていろんな意味で「ギュッと詰まった肉 らしさ」を。モチーフを使わずにデザインするのは難産でしたが、 とても楽しかったです。

ちなみに桃ちゃんが手に持っているのは「蓮の実」なんですが、桃まんは中身に蓮の実餡を使うととっても 美味しいそうです。もう少し目立つように描くつもりだったのですが、蓮の実がどんな姿なのか調べたとこ ろ……軽く後悔しました。(興味があったら調べてみてください)なので一粒だけ。いろいろと調べてみる と面白いことがわかるので、何かモチーフを決めて絵を描くときはまず情報を集めるといいと思います。知 らなかったことがきっと見つかりますし、デザインのヒントになると思うので。



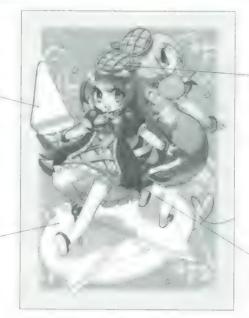
[タイトル] Cinnamon!

[テーマ] アップルパイ

[イラストレーター] さがのあおい



ケーキサーバー



頭にのったアップルパイ



パイをのせた ナプキンとお皿



パイ生地を模した服

擬人化について

· 気をつけていること

パッと見て、すぐに何の擬人化なのかわかるようにデザインしたいと思っています。少しひねりを加えつつ「賑やかだけど、シンプルに」できたらいいな。個人的には、とにかくかわいくて楽しい感じにしたいです(笑)!

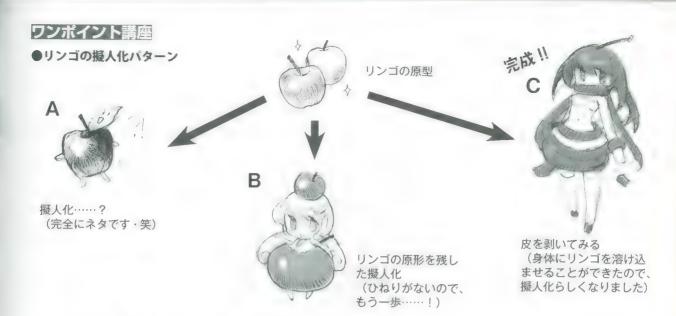
·制作方法

頭の中で考えるより、とりあえずいろいろと描いてみて、 特徴的なパーツを足したり引いたりしていると、自然と 完成型が見えてくる気がします。

キャラクターの頭身によって、生きてくるデザインやパーツのバランスが変わってくるので、最初に描きたい頭身を決めてしまったほうが良いかもです……!(今回、これでかなりデザインを描き直したので(笑)

・「アップルパイ」擬人化のキャラクターづけ リンゴの赤は元気なイメージなので、少し強気そうな表 情にしました。対して、青は大人しい感じで髪もショー トに。







[タイトル] 白桃とベリーのうさぎ

[テーマ] フルーツパフェ

[イラストレーター] 紺野賢護

うさ耳



ベリーの酸っぱさも プラスして甘すぎない表情



白桃とベリーを イメージして 赤を基調として 暖色系でまとめている



服の模様いろいろで パフェらしさ



生クリームとアイスを イメージしたスカートのフリル

T-7 /

デザイン重視のキャラのイラストということで全身が入るように座っているポーズにしました。

座っていても動きが出るといいなと思いながら角度をつけていきます。手はなるべく画面内に入れるようにします。

DETE

擬人化というテーマでしたが、擬人化デザインを考えるのは大好きなのでとても楽しかったです! 日常であまり描けないような可愛らしいデザインを堂々と描ける楽しみがあります。ラインデザインとかドットデザインとかかわいいですよね~。

余談ですが今回、目が可愛く塗れたのではないかなと気に入っております^^

一枚イラストを描くときに気に入った部分ができると嬉しいです。あといつもと違った表情などを描けたときも嬉しいので、今後はいろんな表情を描くことを意識したいなと改めて思いました。

それでは描かせて頂き有難うございました!



ワンポイント講座

◇フルーツパフェ(白桃とベリー)イメージで擬人化デザイン◇

食べ物を擬人化デザインすることにおいて最も大事なことは「美味しそうな色合い」にすることだと思います。 今回はそのことに重点を置いて色で表現する擬人化を目指してみました。



表情も甘すぎないイメージにしてみました。でも口元に手を持っていって女の子らしさを表現。 甘いんだけど甘すぎない感じです。

ex: 甘一いお菓子→にこにこな笑顔

苦味や渋みのある抹茶のお菓子→落ち着いた表情 でもちゃんと女の子らしい 辛い食べ物→ハキハキしている表情、怒っている表情 など

◇擬人化するものの形 (デザイン性)と固有色で表現する◇



こんな風に連想する単語などを思いつくまま並べていって、それを元にデザインするといいです。

カバーイラストラフ

複数キャラクターを描くときは、構図も悩みがちです。 1 枚のイラストにそれぞれの キャラの個性を表現できて、さらにどちらも主役になれる構図を探してみましょう。



ふたりの性格の差を出しつつ、 フカンでかわいいポーズを 試行錯誤します。紙面に 限りがあるのでキャラクターは できるだけ密着させる



ジャンブポーズは迫力もあり、顔も 大きく見せられる、躍動感があるなど、 利点が多いポーズ。2人のジャンプの しかたの違いもよく表れている

本扉のイラストはカバーにいない3人を均等に配置。 これも顔を近づけることで 視点を集め、さらにまとま りの良い構図になる





カバーイラストが内側に向いているジャンプだったので、 総扉は開放感のある外向きポーズを採用した

【イラストレーターの紹介

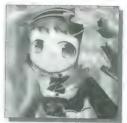
玉之けだま

毛干牛乳. http://cult.jp/keda/



こはら深尋

Panoramica http://koham.sakura.ne.jp/



HY

いつもの!

http://itumonon.blog117.fc2.com/



さがのあおい

AQUA-BRAND

http://a-sagano.sakura.ne.jp/



紺野賢護

うにぐる

http://unitya.nobody.jp/



カネダ工房

http://miyamaakane.blog99.fc2.com/



南雲ウリ



いそろく

インパール作戦

http://pixiv.me/yisorock



ときお

鏡茶屋

http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/



ふじ





凪紗



deruta

アルメリア



丹都十哉



える



http://erdbeere677.web.fc2.com



たまこねこ



秋槻諒



晴日れお



影山大河



土屋桃子

▶あとがき

本書は、キャラクターのバリエーションを増やし、複数の女の子を描き分ける目的でつくられました。

ただでさえかわいい女の子を描くのは苦手なのに、さらに変化をつけるなん てとても……と思う方もいらっしゃるでしょうか。

大丈夫です。描き分けとは、キャラクターが2人以上いて成り立ちます。 こっちの子はこっちの子に比べて髪が長いな、目がつりあがっているな、髪 の色が濃いな、というように、見ている人は、どちらかを基準にしてもう片方 を見比べてしまいます。お互いのデザインに差が出るほど、キャラクターの個 性が際立ってくるのです。

そしてキャラクターを動かす際、性格設定を加えることにより、考え方や行動やしぐさにも違いが出てきます。そうやってつくられた、まったく違うキャラクター同士が絡むことによって、お互いが反応しあい、世界がどんどん広がっていきます。

本書は目から描き分けをスタートしていますが、ある程度描き分ける力が身についた方たちは、必ずしも目から考える必要はありません。服装や髪型、しぐさなど、自分の思いつくところから始めてみましょう。そして違いを出してあげてみてください。あなただけの素敵なキャラクターづくりに、本書が少しでもお役に立てば幸いです。

最後に、本書を発行するにあたり関わったすべての皆様に心より感謝申し上げます。

宮月もそこ

じと目タイプの女の子に、イチゴ型の 袖と葉っぱのスカートをつけて、頭に クリームを載せてパフェ化…。



擬人化は萌え化

動物が後ろ脚で立ち上がって人の言葉を話すのが「擬人化」だったのは過去の話で、今の擬人化では萌えキャラクターにするのが主流になってきました。よく考えると善悪とか春夏秋冬などの形のないものも、昔から美しい女性の姿で表現されていましたから、それが萌えキャラになっても何の不思議もないでしょう。キャラクター化したいものについて、どのくらい画像としてイメージづくりできるかが重要な課題です。

擬人化したい要素を1つでも多く、具体的に絵にできるように身の回りのものを観察し、形と結びつける習慣をつけなくては! と思いました。158ページで「擬人化キャラクターのつくり方」が紹介されています。形になりにくい「おいしさ」などを絵にするのは、表情やしぐさ、ポーズの描き分けからコツコツ学ぶべき…ですね。ものをじっくり見て小さな差を知っておくことが、自分の表現の引き出しを多くする最初の一歩なんです。

本書で紹介した5つの目のタイプは、キャラクターの内面表現の描き分けに結びつく「差」の決め手になると思います。微妙な差を描き分けして、たくさんのキャラクターづくりができると、複数のキャラクターが登場する物語のあるシーンが描けるので、楽しさが広がっていきます。

角丸つぶら

■著者

宮月もそこ

日本工学院専門学校で漫画・アニメ・キャラクターデザインを学ぶ。 アメリカで萌え系のGIFT本を出版後、ウェブでの漫画連載、ゲーム のキャラクターデザイン、実用本のイラストなど多数手がける。主な 作品に4コマ漫画『兄がライバル!』、『激闘!スマッシュビート』(バ ンダイナムコゲームス)、『戦う美少女キャラクターの描き方』(誠文 堂新光社)、『萌えキャラクターの描き方 』『萌えロリータファッショ ンの描き方 顔・からだ・服の美バリエーション』(ホビージャパン) 代美術全盛の中、油絵を学ぶ。 など。現在は、日本工学院専門学校にて講師を勤めている。

■スタッフ

●編集

沖元友佳

●企画協力 久松緑

林彩奈 [ホビージャパン]

角丸つぶら

物心ついてからずっとスケッチやデッサンに 親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。 実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化し ていた美術部と部員を守護し、現在活躍中の ゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。 自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現

- ●企画編集協力 (萌)表現探求サークル
- ●編集協力 日本工学院専門学校

萌えキャラクターの描き分け 基本テクニック編

2014年3月31日 初版発行

著 者 宮月もそこ/角丸つぶら

発行人 松下大介 発行所 株式会社ホビージャパン 〒 151-0053 東京都渋谷区代々木 2-15-8 電話 03-5304-7601 (編集) 電話 03-5304-9112 (営業)

印刷所 大日本印刷株式会社

乱丁・落丁(本のページの順序の間違いや抜け落ち)は購入された店舗名 を明記して当社パブリッシングサービス課までお送りください。送料は当 社負担でお取り替えいたします。但し、古書店で購入したものについては お取り替え出来ません。

代行業者などの第三者に依頼して本書をスキャンすることは、たとえ個人 や家庭内の利用であっても、著作権法上、認められておりません。

禁無断転載·複製

©Mosoko Miyatsuki , Tsubura Kadomaru / HOBBY JAPAN Printed in Japan

ISBN 978-4-7986-0791-7 C2371



萌えロリータファッションの描き方 基本となるボディからコスチュームまで 定価:1,905円(税別)



萌えロリータファッションの描き方 美しい基本ポーズから魅せる構図まで 定価:1,905円(税別)



萌えロリータファッションの描き方 顔・からだ・服の美バリエーション 定価:1,905円(税別)



萌えミニキャラクターの描き方 顔・からだ編 定価:1,905円(税別)



萌えふたりの描き方 おんなの子編 定価:1,905円(税別)



女の子の服イラストポーズ集 そのまま使えるシワパーツ800 定価:1,900円(税別)

How draw ADNAM

